

•Πανεπιστήμιο Πειραιώς

•Τμήμα Οικονομικής Επιστήμης

•Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών Στα Οικονομικά της Εκπαίδευσης

Σεμινάρια Ρόλων και Εξ' αποστάσεως Μάθηση

Νταγλή Ιωάννα

Διπλωματική Εργασία υποβληθείσα στο Τμήμα Οικονομικών Επιστημών του Πανεπιστημίου Πειραιώς ως μέρος των απαιτήσεων για την απόκτηση Μεταπτυχιακού Διπλώματος Ειδίκευσης στα Οικονομικά της Εκπαίδευσης

•Πειραιάς, Νοέμβριος 2020

•University of Piraeus

•Department of Economics

•Master Program in Education Economics

Roleplaying Seminars & Distance Learning

Ioanna Dagli

Master Thesis submitted to the Department of Economics of the University of Piraeus
in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education
Economics

Piraeus, November 2020

Περίληψη

Η παρούσα έρευνα πραγματοποιήθηκε με σκοπό να διερευνηθεί κατά πόσο μπορεί να εφαρμοστεί η εκπαίδευση εξ αποστάσεως και η εφαρμογή παιχνιδιών ρόλου. Με τη σχεδίαση του ερωτηματολογίου και τη συλλογή των απαντήσεων, η διερεύνηση του θέματος αναλύθηκε αρκετά, μέσω της βιβλιογραφικής επισκόπησης στο roleplaying στην εκπαίδευση και την προσομοίωση, στην εξ' αποστάσεως μάθηση, και στην εξ' αποστάσεως roleplay, όπως και στα οφέλη του roleplay στην εκπαίδευση εργαζομένων και τις διαδικασίες σχεδιασμού των σεμιναρίων roleplaying, τόσο πρόσωπο με πρόσωπο, όσο και εξ' αποστάσεως. Τέλος, η εργασία ερεύνησε τα οφέλη του roleplaying μέσω ποσοτικής έρευνας σε 93 καθηγητές, όπου εντόπισε ότι οι μαθητές κατανοούν καλύτερα το μάθημα καθώς η ύλη αποκτά ενδιαφέρον και ο μαθητής προσέχει περισσότερο.

Λέξεις-Κλειδιά: roleplay, σεμινάρια, εκπαίδευση, εξ' αποστάσεως εκπαίδευση, προσομοίωση

Abstract

The present study was conducted to investigate whether distance education and role-playing games can be applied. By designing the questionnaire and collecting the answers, the research of the topic was analyzed a lot, through the literature review in roleplaying in education and simulation, in distance learning, and in distance roleplay, as well as the benefits of roleplay in employee training and the design processes of roleplaying seminars, both face-to-face and distance. Finally, the study explored the benefits of roleplaying through quantitative research on 93 teachers, where it found that students understand the lesson better as the material becomes more interesting and the student pays more attention.

Keywords: roleplay, seminars, training, distance learning, simulation

Πίνακας Περιεχομένων

<i>Περίληψη</i>	3
<i>Abstract</i>	4
<i>Πίνακας Περιεχομένων</i>	5
<i>1 Εισαγωγή</i>	7
<i>1.1 Σκοπός της Εργασίας</i>	10
<i>2 Βιβλιογραφική Επισκόπηση</i>	11
<i>2.1 Roleplaying & Εκπαίδευση</i>	13
<i>2.2 Roleplaying & Προσομοίωση</i>	17
<i>2.3 Εξ' Αποστάσεως Μάθηση</i>	18
<i>2.4 Εξ' αποστάσεως Roleplaying</i>	25
<i>3 Θεωρητικό Μέρος</i>	32
<i>3.1 Οφέλη του Roleplaying στην Εκπαίδευση Εργαζομένων</i>	32
<i>3.2 Σεμινάρια Roleplaying</i>	53
<i>3.3 Σεμινάρια Roleplaying & Εξ' αποστάσεως Μάθηση</i>	55
<i>4 Εμπειρικό Μέρος</i>	58

4.1	Μεθοδολογία.....	58
4.2	Ανάλυση - Αποτελέσματα	59
4.3	Δείγμα.....	60
4.4	Διαδικασία Διεξαγωγής Έρευνας	60
4.5	Ερευνητικά ερωτήματα	61
5	Αποτελέσματα.....	62
6	Συζήτηση.....	88
7	Συμπεράσματα.....	90
	Βιβλιογραφία.....	92

1 Εισαγωγή

Το παιχνίδι ρόλων είναι μια πολύ γνωστή μέθοδος διδασκαλίας που βοηθά τους μαθητές να εξοικειωθούν με το φυσικό τους περιβάλλον όπου κατοικεί η κοινωνία. Αυτό συμβαίνει επειδή το παιχνίδι ρόλων που παρουσιάζεται στην αρχή του μαθήματος μπορεί να προετοιμάσει τους μαθητές να αντιμετωπίσουν καταστάσεις που θα συναντήσουν στις μελλοντικές τους προσπάθειες (Overland, 2017).

Το παιχνίδι ρόλων είναι μια τεχνική που επιτρέπει στους μαθητές να εξερευνήσουν ρεαλιστικές καταστάσεις αλληλεπιδρώντας με άλλα άτομα με διαχειριζόμενο τρόπο, προκειμένου να αναπτύξουν την εμπειρία, και να δοκιμάσουν διαφορετικές στρατηγικές σε ένα υποστηριζόμενο περιβάλλον. Ανάλογα με την πρόθεση της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες ενδέχεται να παίζουν ρόλο παρόμοιο με το δικό τους, ή θα μπορούσαν να παίζουν τον αντίθετο ρόλο. Και οι δύο επιλογές παρέχουν τη δυνατότητα σημαντικής μάθησης, με την πρώτη να επιτρέπει την απόκτηση εμπειρίας, και την δεύτερη να ενθαρρύνει τον μαθητή να αναπτύξει μια κατανόηση της κατάστασης από την «αντίθετη» άποψη (Hersted, 2019).

Οι συμμετέχοντες έχουν συγκεκριμένους ρόλους για να παίξουν σε μια συνομιλία ή άλλη αλληλεπίδραση, όπως ανταλλαγή email, χαρακτηριστική της πειθαρχίας τους. Μπορεί να τους δοθούν συγκεκριμένες οδηγίες για το πώς να ενεργήσουν ή τι να πουν, ως επιθετικός πελάτης ή ασθενής σε άρνηση, για παράδειγμα, ή απαιτείται να ενεργήσουν και να αντιδράσουν με τον δικό τους τρόπο ανάλογα με τις απαιτήσεις της άσκησης. Το σενάριο μπορεί στη συνέχεια να εφαρμοστεί ξανά με αλλαγές που βασίζονται στο αποτέλεσμα του προβληματισμού και της συζήτησης (Kumar et al, 2019).

Ως εκ τούτου, το παιχνίδι ρόλων είναι μια πολύ ευέλικτη διδακτική προσέγγιση επειδή δεν απαιτεί ειδικά εργαλεία, τεχνολογία ή περιβάλλοντα. Για παράδειγμα ο μαθητής, θα μπορούσε να εργαστεί μέσω μιας άσκησης ρόλων εξίσου αποτελεσματικά σε μια αίθουσα διαλέξεων όπως σε μια αίθουσα σεμιναρίων. Ωστόσο, η τεχνολογία μπορεί να προσφέρει σημαντικά πλεονεκτήματα, ακόμη και νέες δυνατότητες, για τη χρήση της προσέγγισης ως μαθησιακή δραστηριότητα (Smith, 2013).

Στο πιο απλό επίπεδο, η συσκευή εγγραφής φωνής, οι βιντεοκάμερες και τα smartphone / ταμπλέτες, επιτρέπουν την καταγραφή και την αποθήκευση παραδοσιακών ασκήσεων παιχνιδιού ρόλων πρόσωπο με πρόσωπο, για μελλοντική αναφορά, ανάλυση και προβληματισμό (Ertan et al, 2018).

Αυτό μπορεί να επιτρέψει σε μια άσκηση να επανεξεταστεί αργότερα και να επανεκτιμηθεί με βάση την επακόλουθη μάθηση και εμπειρία, κάτι που γενικά δεν είναι δυνατό όταν η άσκηση δεν έχει καταγραφεί. Άλλα εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν με αυτό το παραδοσιακό στυλ παιχνιδιού ρόλων είναι ένα ηλεκτρονικό σύστημα ψηφοφορίας, ή το Twitter. Και τα δύο θα επιτρέψουν σε μια ομάδα μαθητών να παρατηρήσουν το παιχνίδι ρόλων και να αξιολογήσουν την κατάσταση. Αυτές οι πληροφορίες θα μπορούσαν να διατηρηθούν και, σε συνδυασμό με μια εγγραφή, να παρέχουν έναν άλλο πόρο για μελλοντική ανάλυση και προβληματισμό (Kang et al, 2017).

Ωστόσο, η τεχνολογία μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία ασκήσεων παιχνιδιού ρόλων πέρα από αυτό που είναι δυνατό σε μια συνεδρία πρόσωπο με

πρόσωπο. Οι ασύγχρονες τεχνολογίες, όπως διαδικτυακά φόρουμ και πίνακες συζητήσεων, κοινωνικά δίκτυα, Twitter, κ.λπ., επιτρέπουν το παιχνίδι ρόλων να πραγματοποιείται για μεγαλύτερες χρονικές περιόδους και με πιο μελετημένο τρόπο. Αυτό σημαίνει ότι το παιχνίδι ρόλων μπορεί να πραγματοποιηθεί εκτός των συνεδριών με χρονοδιάγραμμα και σε καταστάσεις όπου οι μαθητές δεν μπορούν να συναντηθούν με φυσική παρουσία ταυτόχρονα. Σε αυτήν την περίπτωση, οι μαθητές δημοσιεύουν το μέρος της συνομιλίας τους, περιμένουν μέχρι να απαντήσουν οι άλλοι συμμετέχοντες και, στη συνέχεια, δημοσιεύσουν τη δική τους απάντηση και ούτω καθεξής. Αυτή η μέθοδος επιτρέπει στους συμμετέχοντες να αλληλεπιδράσουν μεταξύ τους, και τους δίνει χρόνο να εξετάσουν τις απαντήσεις τους, και ενώ μπορεί να φαίνεται αρκετά τεχνητή μέθοδος σε σύγκριση με μια άσκηση πρόσωπο με πρόσωπο, μπορεί να αντικατοπτρίζει καταστάσεις όπως συζητήσεις μέσω email (Comer et al, 2018).

Ένα άλλο πλεονέκτημα της χρήσης της τεχνολογίας είναι ότι μπορεί να επιτρέψει σε εξωτερικούς συμμετέχοντες να συμμετέχουν στο παιχνίδι ρόλων. Αυτό σημαίνει ότι ένα άτομο με εμπειρία σε αυτόν τον τομέα μπορεί να πάρει ένα από τα μέρη, δημιουργώντας μια πολύ πιο ρεαλιστική εμπειρία για τον μαθητή. Όλα αυτά τα εργαλεία είναι ελεύθερα προσβάσιμα μέσω του Διαδικτύου, και απαιτούν μόνο μικρόφωνο και ηχεία / ακουστικά, πράγμα που σημαίνει ότι τα τεχνικά εμπόδια είναι αρκετά χαμηλά. Τα εργαλεία συνήθως διαθέτουν εγκαταστάσεις εγγραφής που θα επιτρέψουν τη συνεχή λήψη της αλληλεπίδρασης. Αυτά τα εργαλεία είναι επίσης χρήσιμα για το παιχνίδι ρόλων μεταξύ των μαθητών όπου είναι όλοι διαθέσιμοι ταυτόχρονα, όπως σε μαθήματα εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, αλλά δεν μπορούν να συναντηθούν φυσικά (Woodruffe-Burton, 2016).

1.1 Σκοπός της Εργασίας

Η παρούσα εργασία εξετάζει τα σεμινάρια ρόλων και το πώς εφαρμόζονται στην εξ' αποστάσεως μάθηση, μοντέλο το οποίο θεωρείται ότι θα ακολουθείται για το εγγύς μέλλον λόγω της πανδημίας του COVID-19.

2 Βιβλιογραφική Επισκόπηση

Η χρήση της προσομοίωσης και του παιχνιδιού για εκπαιδευτικούς σκοπούς έχει εφαρμοστεί ευρέως σε διάφορους κλάδους από τα μέσα του εικοστού αιώνα. Αν και ο αρχικός ορισμός της προσομοίωσης έχει εξελιχθεί κατά τη διάρκεια των δεκαετιών, στην ουσία αναφέρεται ακόμα ως μια σειρά από εργασίες που επικεντρώνονται στον μαθητή με βάση τα συμφραζόμενα στα οποία οι συμμετέχοντες ενσωματώνουν σαφώς καθορισμένους ρόλους. Σε αντίθεση με τα παιχνίδια ρόλων, τα οποία εμπλέκουν τους συμμετέχοντες σε απρόσμενες καταστάσεις δράσης, οι προσομοιώσεις παρέχουν στους μαθητές πλούσιες πληροφορίες σχετικά με τη ρύθμιση, καθώς και τις θέσεις και τα κίνητρα κάθε χαρακτήρα (Fields, 2016).

Αυτή η έμφαση στην οικοδόμηση της συμμετοχής των συμμετεχόντων στο περιεχόμενο και τη γνώση περιεχομένου που σχετίζεται με την προσομοίωση οδηγεί στην ανάπτυξη προ-εργασιών που εκθέτουν τους μαθητές σε πολυτροπικό υλικό πριν από την τελική απόδοση. Επομένως, δεν προκαλεί έκπληξη το γεγονός ότι οι ερευνητές διαπίστωσαν ότι το χάσμα μεταξύ κατανόησης ανάγνωσης, ομιλίας και γραφής μπορεί συχνά να γεφυρωθεί με τη συμμετοχή μαθητών δεύτερης γλώσσας σε προσομοιώσεις (Latiff et al, 2018).

Προηγούμενες μελέτες συμφωνούν επίσης ότι οι προσομοιώσεις μπορούν να παρέχουν στους μαθητές ένα σχετικά απαλλαγμένο από άγχος και ουσιαστικό μαθησιακό περιβάλλον, στο οποίο μπορούν να εφαρμόσουν ειδικό περιεχόμενο πειθαρχίας και να αναπτύξουν ταυτόχρονα γλωσσικές δεξιότητες. Το παιχνίδι ρόλων μπορεί να εξεταστεί από το πλαίσιο μάθησης των Fleming and Mills, το οποίο αντικατοπτρίζει την προτιμώμενη φυσική αίσθηση που εμπλέκεται στη μάθηση. Το

ακρωνύμιο VARK χρησιμοποιείται για να αναφερθεί στις τέσσερις κατηγορίες οπτικών, ακουστικών, ανάγνωσης / γραφής και κιναισθητικών προτιμήσεων. Ο μαθητής με οπτικό στυλ μάθησης βασίζεται στην όραση για να λάβει πληροφορίες και να οργανώσει πληροφορίες ή ιδέες σε χωρικές σχέσεις. Οι μαθητές με οπτικό στυλ μάθησης προτιμούν την παρουσίαση πληροφοριών με τη μορφή διαγραμμμάτων, εικόνων και συμβόλων, και χρησιμοποιούν το χρώμα και τη διάταξη για να βελτιώσουν τη γνώση. Οι μαθητές με ακουστικό στυλ μάθησης προτιμούν να τους εξηγούν πληροφορίες. Αυτοί οι μαθητές επωφελούνται από την ακρόαση πληροφοριών σε διάφορους τύπους προφορικής παρουσίασης, όπως διάλεξη, συζήτηση ή συζήτηση. Οι μαθητές με ακουστικό στυλ μάθησης προτιμούν τις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας, που χρησιμοποιούνται συχνότερα στις αίθουσες διδασκαλίας (Timmermans, 2020).

Συμμετέχοντας σε ρόλους, οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν πλήρως τις παραπάνω τέσσερις αισθήσεις. Με τέτοιες αισθητηριακές λειτουργίες που εμπλέκονται στο παιχνίδι ρόλων, η μάθηση που βασίζεται στο πρόβλημα έχει τη δυνατότητα να υιοθετήσει τον ρόλο της καινοτόμου μαθησιακής δραστηριότητας, η οποία καθιστά την τάξη πιο δυναμική μέσω διαφόρων λεκτικών και μη λεκτικών πράξεων μαθητών από τη μία πλευρά. Από την άλλη, η γνωστική διαδικασία απαιτείται για να κατανοήσει, να ερμηνεύσει και να αναλύσει το νόημα του ρόλου. Κατά τη διάρκεια της προετοιμασίας των σεναρίων ρόλων, οι δεξιότητες ανάγνωσης και γραφής των συμμετεχόντων εξασκήθηκαν επίσης (Howald et al, 2018).

Οι περισσότεροι άνθρωποι καταλαβαίνουν μια «ιστορία» να είναι απλά «μια ιστορία στην οποία κάτι συμβαίνει». Αυτός ο ορισμός λειτουργεί καλά στις περισσότερες περιπτώσεις, αλλά μια βουτιά στη θεωρητική γραφή σχετικά με το πώς οι ιστορίες

μπορούν να λειτουργήσουν για να μεταδώσουν το νόημα, δείχνει ότι αυτός ο ορισμός είναι παραπλανητικά απλός (Naidoo, 2018).

Μέρος της επιπλοκής στην εύρεση ενός γενικά αποδεκτού ορισμού αποτελεί το γεγονός ότι παρόλο που μπορεί να είναι εύκολο να αναγνωρίσεις ιστορίες με ποικίλες μορφές - γραπτές, προφορικές, ψηφιακές, φυσικές και οπτικές - οι τρόποι με τους οποίους μια ιστορία δημιουργείται και ερμηνεύεται είναι διαφορετικοί, με διαφορετικά μέσα και μορφές (Dyson, 2019).

2.1 Roleplaying & Εκπαίδευση

Το παιχνίδι ρόλων περιγράφεται ως τρόπος δράσης ενός συγκεκριμένου μέρους ενός ατόμου ή ενός χαρακτήρα ως τρόπος θεραπείας ή ψυχοθεραπείας. Η χρήση του όρου role-play δεν απέχει πολύ από τον ορισμό του λεξικού. Κατά τη χρήση του role-play, οι μαθητές αναμένεται να παίξουν ένα μέρος μιας ιστορίας ή ενός συγκεκριμένου σεναρίου, συνήθως με βάση το πραγματικό ζήτημα. Το παιχνίδι ρόλων ορίζεται ως μια μέθοδος ή στρατηγική στην οποία οι μαθητές αναμένεται να αναλάβουν έναν συγκεκριμένο ρόλο (Payton, 2018).

Το Role-play είναι μια παιδαγωγική που χρησιμοποιείται σε μια ευρεία ποικιλία πλαισίων και περιοχών περιεχομένου. Οι οδηγίες για το παιχνίδι ρόλων συνήθως διαμορφώνονται με ρεαλιστικά κριτήρια, έτσι ώστε οι μαθητές να μπορούν να πλησιάσουν όσο το δυνατόν πιο κοντά στην πραγματικότητα. Η έρευνα για την αποτελεσματικότητα και τις βέλτιστες πρακτικές του ρόλου υπάρχει ήδη από τη δεκαετία του 1970. Πρόσφατα, ωστόσο, το παιχνίδι ρόλων έχει χαρακτηριστεί ως το πιο κατάλληλο εργαλείο για τις ανάγκες του σημερινού μαθητή (Young, 2018).

Σε ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον που βασίζεται σε πρότυπα ή αποτελέσματα όπου οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές σημειώνουν τα αποτελέσματα καθώς επιτυγχάνονται, είναι ακόμη πιο σημαντικό οι καθηγητές να τιμήσουν το επάγγελμά τους, με την εξεύρεση τρόπων διευκόλυνσης της «βαθιάς μάθησης». Η βαθιά μάθηση λαμβάνει χώρα όταν ο στόχος της μαθησιακής ακολουθίας είναι η μάθηση των μαθητών, σε αντίθεση με την επιφανειακή μάθηση, όπου ο στόχος είναι η ανάκληση των γεγονότων (Culler et al, 2016).

Το παιχνίδι ρόλων έχει αποδειχθεί αποτελεσματικό στην επίτευξη μαθησιακών αποτελεσμάτων σε τρεις κύριους τομείς μάθησης: συναισθηματικό, γνωστικό και συμπεριφορικό. Κάνοντας τους μαθητές να αναλάβουν το ρόλο ενός άλλου ατόμου, αυτό θα έχει ως αποτέλεσμα να εξασκούν την ενσυναίσθηση. Το παιχνίδι ρόλων μπορεί να οδηγήσει σε περισσότερο αυτο-προβληματισμό και ευαισθητοποίηση εκ μέρους του μαθητή. Όταν οι μαθητές αποκτούν τις δεξιότητες, έχουν μάθει τη θεωρία και τις εφαρμόζουν. Αυτό δημιουργεί μια βαθύτερη γνωστική σύνδεση με το υλικό, διευκολύνοντας τους μαθητές να μάθουν (Brooks et al, 2019).

Με τη χρήση του role-play, οι μαθητές εισάγονται σε διαφορετικό λεξιλόγιο, και στη συνέχεια τους δίνεται η ευκαιρία να χρησιμοποιήσουν αυτές τις λέξεις σε ρόλους, έτσι ώστε να αποκτήσουν εξοικείωση με το λεξιλόγιο. Μέσα από τη διαδικασία του role-play, οι μαθητές αποκτούν επίσης ικανότητα στα χαρακτηριστικά κοινωνικών δεξιοτήτων, όπως ενθουσιασμό, αυτοπεποίθηση, ενσυναίσθηση και κριτική σκέψη. Είναι αδύνατο να υπάρχει ουσιαστική επικοινωνία μέσα στα κοινωνικά περιβάλλοντα χωρίς αυτούς τους κοινωνικούς δείκτες. Τέλος, τονίζεται ότι το παιχνίδι ρόλων χρησιμοποιείται για να ενθαρρύνει τους μαθητές να κάνουν ερμηνευτικές συνδέσεις μεταξύ λεξιλογίου και εμπειριών με αυτό που διδάσκεται ή μελετάται. Με αυτόν τον

τρόπο, οι μαθητές εξοικειώνονται με το νέο λεξιλόγιο, και στη συνέχεια τους δίνεται η ευκαιρία να τα χρησιμοποιήσουν στο πλαίσιο του παιχνιδιού /ρόλων. Αυτό βοηθά τους μαθητές να κατανοήσουν τις λέξεις και να είναι σε θέση να τις χρησιμοποιήσουν σε πραγματικές καταστάσεις ζωής (Evans, 2012).

Η «ενεργή μάθηση» είναι ένας τρόπος για τους μαθητές να επιτύχουν τη βαθιά μάθηση όχι μόνο στη διατήρηση των γεγονότων, αλλά στη μνήμη και στη σύλληψη εμπειριών. «Οι μαθητές πρέπει να συμμετέχουν διανοητικά, σε αντίθεση με την παθητική ακρόαση μιας διάλεξης». Η ενεργή μάθηση δεν είναι απλώς δραστηριότητες στην τάξη με σκοπό να κάνουν την τάξη ενδιαφέρουσα. Περιλαμβάνει τεχνικές που έχουν σχεδιαστεί για να αποκτήσουν οι μαθητές εμπειρία, και να θυμούνται γεγονότα, έννοιες και συναισθήματα. «Παρόλο που η ενεργή μάθηση χρησιμοποιείται μερικές φορές συνώνυμα με την πρακτική μάθηση, είναι κάτι περισσότερο από δραστηριότητες για δικό τους σκοπό». Η ενεργή μάθηση ορίζεται με τον ακόλουθο τρόπο: «Η διαδικασία της συμμετοχής των μαθητών σε κάποια δραστηριότητα, που τους αναγκάζει να αναλογιστούν ιδέες, και πώς να χρησιμοποιήσουν αυτές τις ιδέες» (Overland, 2017).

Αυτό το παιδαγωγικό εργαλείο έχει χρησιμοποιηθεί σε διάφορους τομείς. Πολλές μελέτες έχουν αναφέρει ότι το παιχνίδι ρόλων έχει θετικά αποτελέσματα στη μάθηση των μαθητών. Για παράδειγμα, η μέθοδος παρείχε την ευκαιρία να κατανοηθεί βαθύτερα ένα ζήτημα, και υποκίνησε περαιτέρω ενδιαφέρον για το θέμα (Hersted, 2019).

Ένας δάσκαλος δεν θα ήθελε να χρησιμοποιήσει τίποτα παραπάνω, εκτός από την ενεργή μάθηση για τους νεοεισερχόμενους σε σχολικό επίπεδο. Είτε κάποιος μαθαίνει

να μετράει από το ένα έως το δέκα, είτε μαθαίνει να δένει κορδόνια, είναι δύσκολο να φανταστεί έναν δάσκαλο νηπιαγωγείου να επιτυγχάνει έναν από αυτούς τους στόχους, δίνοντας διαλέξεις στα παιδιά ηλικίας πέντε ετών, ή γράφοντας σημειώσεις στον πίνακα, που περιγράφουν πώς να κάνουν αυτά τα καθήκοντα. Οι εκπαιδευτικοί συνήθως χρησιμοποιούσαν τεχνικές όπως: «χρησιμοποιήστε μια αναλογία, τραγουδήστε ένα τραγούδι, εντοπίστε γράμματα ή άλλες ενεργές στρατηγικές ». Σε ποιο σημείο οι καθηγητές πιστεύουν ότι οι μαθητές αρχίζουν να μαθαίνουν καλύτερα με την παθητική μάθηση και όχι με την ενεργό μάθηση; «Μέχρι τη στιγμή που οι μαθητές φτάνουν σε τάξεις επαγγελματικού επιπέδου, υπάρχει σχεδόν αποκλειστική εξάρτηση από παραδοσιακές διδακτικές διαλέξεις» (Kumar et al, 2019).

Η χρήση του role-play έχει αποδειχθεί ότι είναι η καλύτερη προετοιμασία για εκπαιδευτικούς. Όχι μόνο αυξάνει την αφοσίωση των μαθητών, αλλά επίσης αυξάνει τη διατήρηση των γνώσεων τους. Οι ρόλοι δράσης επιτρέπουν στους μαθητές να εξασκήσουν δεξιότητες που αναπτύχθηκαν πρόσφατα, προσομοιώνοντας ένα σενάριο όπου μπορεί να απαιτείται αυτή η ικανότητα. Το "Almost Real Life" είναι ένα παιχνίδι ρόλων που είναι όσο το δυνατόν πιο κοντά στην πραγματική εμπειρία. Αυτός ο τύπος role-play επιτρέπει στους μαθητές να εφαρμόσουν όλες τις δεξιότητές τους σε μια πραγματική κατάσταση (Smith, 2013).

Η χρήση του role-play ως στρατηγική μάθησης στην τριτοβάθμια εκπαίδευση έχει χρησιμοποιηθεί σε μαθησιακά και διαδικτυακά περιβάλλοντα που βασίζονται σε προβλήματα. Θεωρείται επίσης μια χρήσιμη στρατηγική στην εκπαίδευση των εκπαιδευτικών. Παλαιότεροι μελετητές περιγράφουν την αξία του role-play στην εκπαίδευση των εκπαιδευτικών: "Τα παιδαγωγικά ορθά σενάρια είναι δραστηριότητες με ένα συγκεκριμένο μαθησιακό αποτέλεσμα, σχεδιασμένο να δημιουργεί μια

ρεαλιστική μαθησιακή εμπειρία για τους συμμετέχοντες". Η χρήση του role-play έχει επίσης τη δυνατότητα να διευκολύνει μια πιο περιεκτική μαθησιακή εμπειρία σε σύγκριση με την πιο παραδοσιακή γνωστική επικεντρωμένη προσέγγιση (Smith, 2013).

2.2 Roleplaying & Προσομοίωση

Οι μεμονωμένοι εκπαιδευτικοί έχουν τους δικούς τους λόγους για να επιλέξουν να χρησιμοποιήσουν προσομοιώσεις στη διδασκαλία τους. Σε μια προσπάθεια να κατηγοριοποιηθούν οι τάσεις στην προσομοίωση - υπεράσπιση, εντοπίστηκαν έξι μεγάλες κατηγορίες αιτιολόγησης:

Η ανθρώπινη προσομοίωση χρησιμοποιείται στην εκπαίδευση επαγγέλματος υγείας και στη νομική εκπαίδευση. Κατά τη συνέντευξη με προσομοιωμένους πελάτες, οι μαθητές λαμβάνουν ανατροφοδότηση από πολλές πηγές σε διάφορα σημεία, καθώς και ευκαιρίες για επαναλαμβανόμενες επιδόσεις για να βελτιώσουν τις δεξιότητες βάσει ικανοτήτων (Kang et al, 2017).

Ως παιδαγωγική, η προσομοίωση μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε συνδυασμό με δομημένες ασκήσεις προβληματισμού για την αξιολόγηση των ικανοτήτων εξάσκησης, που είναι αποδεκτές σε ένα περιβάλλον που βασίζεται στον Ιστό. Οι μαθητές αναφέρουν ότι η προσομοίωση με έναν εκπαιδευμένο ηθοποιό είναι πιο πολύτιμη από το παιχνίδι ρόλων λόγω της αυθεντικότητας της εμπειρίας. Κατά τη διάρκεια της προσομοίωσης, οι μαθητές εστιάζουν λιγότερο στις δεξιότητες υποκριτικής του προσομοιωμένου πελάτη και περισσότερο στην οικοδόμηση των δικών τους δεξιοτήτων. Όταν οι μαθητές υποκριτικής ή θεάτρου στην πανεπιστημιούπολη παίζουν το ρόλο των προσομοιωμένων πελατών, η προσομοίωση

μπορεί επίσης να προσφέρει σε αυτούς τους μαθητές την ευκαιρία να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους (Comer et al, 2018).

Η προσομοίωση παρέχει επίσης στους μαθητές την ευκαιρία να εξασκήσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους που σχετίζονται με την αντιμετώπιση και την αξιολόγηση ζητημάτων φυλής, ρατσισμού και της βίας από τον σύντροφο. Οι μαθητές μπορούν εύκολα να δουν πώς οι δεξιότητες που χρειάζονται στη συνέντευξη, θα μπορούσαν να εφαρμοστούν στην εργασία τους στην πραγματική ζωή. Η προσομοίωση χρησιμοποιείται όλο και περισσότερο στη διεπαγγελματική εκπαίδευση, καθώς παρέχει στους εργαζομένους στον τομέα της υγείας την ευκαιρία να λειτουργούν ομαδικά, βελτιώνοντας την επικοινωνία, ενισχύοντας την αποτελεσματικότητα της ομάδας και προωθώντας την ασφάλεια (Woodroffe-Burton, 2016).

Τα τεκμηριωμένα εμπόδια στη χρήση της προσομοίωσης περιλαμβάνουν την επένδυση χρόνου διδασκαλίας, το κόστος, την ανάγκη υποστήριξης από ανώτερα διοικητικά στελέχη για την εφαρμογή προσομοίωσης, τον ανταγωνισμό για χρόνο σε ένα πρόγραμμα σπουδών, και τον προγραμματισμό ή την κατανομή χρόνου. Σε πρακτικό επίπεδο, δεν έχουν όλα τα πανεπιστήμια πρόσβαση σε φοιτητές ηθοποιούς ή τοπικές θεατρικές ομάδες. Τέλος, οι μαθητές μπορεί να αισθάνονται εξαιρετικά φοβισμένοι για την αλληλεπίδραση με έναν ηθοποιό σε αντίθεση με έναν συμμαθητή (Fields, 2016).

2.3 Εξ' Αποστάσεως Μάθηση

Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση είχε αξιοσημείωτη επίδραση στο τοπίο της εκπαίδευσης ως μελέτη αλληλογραφίας, από τον 19ο αιώνα. Έχει πάρει διάφορες

μορφές, και χρησιμοποίησε μια μεγάλη ποικιλία τεχνολογιών, από τις ταχυδρομικές τεχνολογίες του 19ου αιώνα έως την εικονική πραγματικότητα του σήμερα. Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση έχει γίνει ένα από τα κορυφαία θέματα που συζητήθηκαν στην εκπαίδευση τα τελευταία χρόνια με ιδιαίτερες επιρροές που απορρέουν από το «ανοιχτό» κίνημα, συμπεριλαμβανομένων των MOOC και του OER. Έχουν δοθεί αρκετοί ορισμοί σχετικά με τη φύση της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Οι προηγούμενοι ορισμοί εξαρτώνται από μοντέλα εκπαίδευσης εξ αποστάσεως που βασίζονται σε έντυπο υλικό στη μελέτη αλληλογραφίας, και αργότερα οι ορισμοί που βασίζονται στη βιομηχανική άποψη της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης έχουν αναθεωρηθεί λόγω των εξελίξεων σε τεχνολογίες που έχουν αναδιαμορφώσει τη φύση του εκπαιδευτικού υλικού, καθώς και το πώς συμβαίνει η αλληλεπίδραση και η επικοινωνία στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση (Latiffe et al, 2018).

Από παλαιότερη μελέτη παρέχεται «ένας ολοκληρωμένος ορισμός» για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Τα κύρια στοιχεία ενός ορισμού της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης είναι:

- ο διαχωρισμός του δασκάλου και του μαθητή που το διακρίνει από τη διάλεξη πρόσωπο με πρόσωπο (F2F).
- η επίδραση ενός εκπαιδευτικού οργανισμού που τον διακρίνει από την ιδιωτική μελέτη.
- η χρήση τεχνικών μέσων, συνήθως εκτύπωσης, για να ενώσει τον εκπαιδευτικό και τον μαθητή.
- η παροχή αμφίδρομης επικοινωνίας έτσι ώστε ο μαθητής να μπορεί να επωφεληθεί ή ακόμη και να ξεκινήσει διάλογο.

- η δυνατότητα περιστασιακών συναντήσεων τόσο για διδακτική όσο και για κοινωνικοποίηση.
- η συμμετοχή σε μια βιομηχανική μορφή εκπαίδευσης (Timmermans, 2020).

Οι πιθανοί σκοποί της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης αντλούνται από αυτούς της εκπαίδευσης. Αυτοί οι σκοποί είναι τώρα προβληματικοί όπως ποτέ άλλοτε. Ένας σκοπός της εκπαίδευσης είναι να εξυπηρετήσει τις οικονομίες και να θέσει τους μαθητές σε απασχόληση, συγκεκριμένα τις οικονομίες μετρητών και την αμειβόμενη απασχόληση. Αυτό έγινε ευρέως αποδεκτό, ωστόσο, είναι όλο και πιο προβληματικό (Howald et al, 2018).

Από την άλλη πλευρά, κάθε συζήτηση για μια εκπαίδευση για την ανεργία, για ουσιαστικές ζωές έξω από την οικονομία, είναι πολιτικά δύσκολο να πραγματοποιηθεί. Οι ψηφιακές τεχνολογίες είναι μια από τις αιτίες αυτών των τάσεων κατά τη διάρκεια της ζωής μας, και στον κοντινό ορίζοντα μόνο η τεχνητή νοημοσύνη (AI) και το Διαδίκτυο των πραγμάτων (IoT) θα επιταχύνει αυτές τις διαδικασίες. Αυτός ο σκοπός είναι σαφώς χρηστικός, αντικειμενικός και μετρήσιμος, αλλά ακόμα κι αν γίνει δεκτός ως κύριος ή μοναδικός σκοπός της εκπαίδευσης, είναι προβληματικός (Naidoo, 2018).

Υπάρχει ολοένα και πιο καταναλωτικός προσανατολισμός προς την τριτοβάθμια εκπαίδευση, που οφείλεται στη ρητορική του νεοφιλελευθερισμού και της εμπορευματοποίησης, η οποία ανταποκρίνεται σε μια πρόσκληση για αποφοίτους έτοιμους για εργασία, που προέρχονται τόσο από εργοδότες όσο και απόφοιτους με χρέη, αλλά αυτός ο σκοπός είναι δυνητικά αντίθετος με τους μελλοντικούς αποφοίτους που απεικονίζονται στις πιο χρήσιμες πτυχές του ψηφιακού

γραμματισμού. Τα ιδρύματα τριτοβάθμιας εκπαίδευσης υπόκεινται σε συνεχή πίεση για να παράγουν αποφοίτους έτοιμους για εργασία, και αυτό οδηγεί σε χαμηλές δεξιότητες, τον ψηφιακό γραμματισμό και τη μάθηση βάσει προβλημάτων (Dyson, 2019).

Η πρώτη διάσταση της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης σε αυτόν τον ορισμό είναι ο φυσικός διαχωρισμός του μαθητή και του δασκάλου. Δεύτερον, αυτός ο ορισμός τονίζει επίσης μια προγραμματισμένη και καθοδηγούμενη μαθησιακή εμπειρία, η οποία περιλαμβάνει τη δεύτερη διάσταση. Εκτός αυτού, παλαιότεροι μελετητές δεν περιορίζουν τη μαθησιακή εμπειρία εντός των ορίων ενός οργανισμού. Ωστόσο, δεν δίνουν σαφείς εξηγήσεις ως προς τον διακριτικό χαρακτήρα αυτής της αμφίδρομης δομής της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Αυτός ο ορισμός επισημαίνει την εξ αποστάσεως εκπαίδευση ως μια ξεχωριστή εμπειρία μάθησης / διδασκαλίας, καθώς ο μαθητής και ο δάσκαλος είναι φυσικά διαχωρισμένοι. Επιπλέον, όπως σε όλες τις εκπαιδευτικές προσπάθειες, η καθοδήγηση και ο σχεδιασμός είναι δύο στοιχεία της δομημένης μαθησιακής / διδακτικής δραστηριότητας. Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση απαιτεί επίσης κάποια μορφή διαμεσολαβημένης επικοινωνίας / αλληλεπίδρασης μεταξύ των μαθητών και των εκπαιδευτικών. Ωστόσο, με την πρόοδο των ΤΠΕ, οι δυνατότητες επικοινωνίας έχουν εξελιχθεί ώστε να περιλαμβάνουν πολυκαναλική και πολυδιάστατη επικοινωνία εκτός από αμφίδρομη επικοινωνία (Payton, 2018).

Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση μεσολαβούσε πάντα με τη χρήση τεχνολογίας, η οποία έχει καθορίσει και διαμορφώσει το τοπίο της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Η επόμενη γενιά της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης καθοδηγείται από τις αμφίδρομες δυνατότητες επικοινωνίας, όπως ηχητική / τηλεδιάσκεψη, σύγχρονη και ασύγχρονη επικοινωνία μέσω υπολογιστή. Οι αυξημένες ευκαιρίες αλληλεπίδρασης οδήγησαν στην

αναγνώριση της σημασίας της αλληλεπίδρασης στα μαθήματα εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στην τρίτη γενιά. Ομοίως, ο αντίκτυπος των ψηφιακών τεχνολογιών με τις εκτεταμένες δυνατότητες επικοινωνίας που παρέχουν, έχει αγκυροβολήσει τη σημασία που αποδίδεται στην αλληλεπίδραση. Αυτές οι τεχνολογίες έχουν προκαλέσει μια αλλαγή της εστίασης από την οργάνωση και τη διδακτική διδασκαλία στην κοινωνική κατασκευή της γνώσης, η οποία είναι σύμφωνη με τις θεωρίες μάθησης του κοινωνικού κονστρουκτιβισμού (Young, 2018).

Εκτός από τις οικονομίες μετρητών και την αμειβόμενη απασχόληση, ειδικά εκείνες του ανεπτυγμένου Βορρά, η εκπαίδευση και συγκεκριμένα η εξ αποστάσεως μάθηση μπορεί να έχουν έναν σαφέστερο χρηστικό σκοπό, υποστηρίζοντας τα προς το ζην, την ύπαρξη αγροτικών μέσων διαβίωσης ή την αστική άτυπη απασχόληση. Υπάρχουν άλλες, λιγότερο χρηστικές ερμηνείες για τον σκοπό της εκπαίδευσης και επομένως της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, αλλά αυτές είναι πιθανό να συμπιεστούν ή τουλάχιστον να υποχρεωθούν να ποσοτικοποιηθούν και να αντικειμενοποιηθούν τις δραστηριότητες και τα αποτελέσματά τους. Αυτό ισχύει σίγουρα για την εκπαίδευση των Βρετανών ενηλίκων τις τελευταίες τρεις δεκαετίες (Yan, 2014).

Οποιαδήποτε απλοποιημένη ανάλυση αποδεικνύει ότι η ψηφιακή τεχνολογία γίνεται ομαλά και αναπόφευκτα καλύτερη, γρηγορότερη και φθηνότερη. Τόσο οι γενικές τάσεις, όσο και οι εναλλαγές παιχνιδιών, καθοδηγούνται από τις εμπορικές επιταγές των κατασκευαστών και των πωλητών της ψηφιακής τεχνολογίας. Αυτή η ιστορική πορεία που θέτει όλο και περισσότερη τεχνολογία στα χέρια των μεμονωμένων καταναλωτών πρόκειται να συνεχιστεί, διότι είναι συνέπεια των παγκόσμιων ανταγωνιστικών δυνάμεων της αγοράς, και έτσι, κατά συνέπεια, είναι η διάβρωση

του θεσμικού μονοπωλίου της ψηφιακής τεχνολογίας, και έτσι της θεσμικής εξ αποστάσεως μάθησης (Cullen et al, 2016).

Αυτή η τεχνολογία δεν είναι μόνο συσκευές και υποδομές, αλλά και λογισμικό, συστήματα και υπηρεσίες, και αντικατοπτρίζεται όχι μόνο στη μετατόπιση ισορροπίας μεταξύ των εν λόγω κινητών τηλεφώνων και των επιτραπέζιων υπολογιστών σε δίκτυο, αλλά και στη μετατόπιση ισορροπίας μεταξύ των εν λόγω εφαρμογών web2.0, όπως τα κοινωνικά μέσα και τα ειδικά εκπαιδευτικά συστήματα, όπως το σύστημα διαχείρισης μάθησης (LMS) (Brooks et al, 2019).

Η απόσταση συναλλαγής βλέπει την απόσταση όχι ως γεωγραφική απόσταση αλλά ως παιδαγωγική απόσταση. Αυτή η απόσταση καθορίζεται από το ύφος του διαλόγου που πραγματοποιείται μεταξύ του εκπαιδευόμενου και του εκπαιδευτή, και τον τύπο της δομής στο σχεδιασμό του μαθήματος (Evans, 2012).

Μεγαλύτερη απόσταση συναλλαγής συμβαίνει όταν υπάρχει περισσότερη δομή και λιγότερο διάλογος μαθητών-εκπαιδευτών. Παρόλο που η απόσταση συναλλαγής μπορεί να φαίνεται σαν ένα ζήτημα για μαθήματα εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, μπορεί να υπάρξει και σε ένα παραδοσιακό μάθημα F2F, όπως σε μια τάξη σε στυλ αμφιθέατρου μεγάλου μεγέθους όπου υπάρχει λίγος, αν υπάρχει, διάλογος μεταξύ του μαθητή και του εκπαιδευτή. Μπορεί να υπάρχουν και άλλοι τύποι αποστάσεων σε ένα μάθημα όπως πνευματική, πολιτιστική και κοινωνική απόσταση (Evans, 2012).

Μπορεί να φαίνεται σχετικά εύκολο να βελτιωθεί η συχνότητα του διαλόγου σε ένα μάθημα F2F σε σύγκριση με ένα μάθημα εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Ωστόσο, η έλευση των εργαλείων Ιστού, ειδικότερα των εργαλείων κοινωνικού δικτύου, τα οποία επιτρέπουν υψηλά επίπεδα αλληλεπίδρασης, διαλόγου και συνδεσιμότητας,

μπορεί να χρησιμεύσουν ως εργαλεία για τη μείωση της απόστασης συναλλαγής που οφείλεται στην έλλειψη διαλόγου μεταξύ του εκπαιδευόμενου και του εκπαιδευτή. Ωστόσο, η ύπαρξη τέτοιων συνδετικών εργαλείων από μόνη της δεν θα επαρκούσε για την προώθηση περαιτέρω διαλόγου μεταξύ του εκπαιδευόμενου και του εκπαιδευτή, εκτός εάν οι απαιτούμενες παιδαγωγικές της κοινωνικής μάθησης εφαρμόζονται καθ' όλη τη διάρκεια του μαθήματος (Overland, 2017).

Επίσης, δίνοντας στον μαθητή την επιλογή να διαλέξει ανάμεσα σε ένα σύνολο πόρων, μπορεί να βοηθήσει τον μαθητή να κατευθύνει τη δική του μάθηση σύμφωνα με τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντά του. Παρομοίως, η παρουσίαση του μαθητή με επιλογές σχετικά με τα εργαλεία που θα χρησιμοποιήσει για να αντιπροσωπεύσει τις απόψεις του, την ταυτότητά του, τη δημιουργικότητα και την παραγωγικότητά του κ.λπ., μπορεί να ενισχύσει την ευελιξία της δομής του μαθήματος. Τέλος, η συμμετοχή του εκπαιδευόμενου στη διαδικασία λήψης αποφάσεων στην πορεία του εκπαιδευτικού σχεδιασμού μπορεί να είναι χρήσιμη για τη μείωση της απόστασης συναλλαγής που δημιουργείται (Hersted, 2019).

Αυτές οι συνέπειες, όπως και όταν συμβαίνουν, θα παίξουν διαφορετικό ρόλο σε διαφορετικές χώρες, πολιτισμούς και τάξεις. Η γενική επίπτωση, εάν μια τέτοια επίπτωση είναι δυνατή, είναι ότι οι μαθητές θα περιμένουν περισσότερες επιλογές και έλεγχο, περισσότερο σεβασμό και περισσότερη ποικιλομορφία, καθώς εισάγουν τις διαδικτυακές εμπειρίες και επιτεύγματά τους στην εξ αποστάσεως μάθηση (Kumar et al, 2019).

2.4 Εξ' αποστάσεως Roleplaying

Σήμερα, η χρήση των ΤΠΕ στην εκπαίδευση αποτελεί μειονέκτημα για τους ίδιους τους εκπαιδευτικούς, οι οποίοι δεν διασφαλίζουν πλήρως την επιτυχία των εκπαιδευτικών πρακτικών με τεχνολογικούς πόρους. Το ζήτημα δεν περιορίζεται σε βασικό εξοπλισμό υποδομής, αλλά και σε πτυχές που σχετίζονται με την υιοθέτησή του στην τάξη, την ικανότητα αποσαφήνισης των εκπαιδευτικών ευκαιριών που προσφέρει, και τη γνώση των παιδαγωγικών διαδρομών που οδηγούν στην εφαρμογή του. Για το λόγο αυτό, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να αναλάβουν νέα μεθοδολογικά παραδείγματα στα οποία περιλαμβάνονται οι ΤΠΕ, προωθώντας θετικές στάσεις στους μαθητές (Smith, 2013).

Σε αυτό το πλαίσιο, διάφοροι εμπειρογνώμονες έχουν επικεντρώσει τις μελέτες τους στην προώθηση θεωριών μάθησης που επικεντρώνονται στον μαθητή και όχι στον δάσκαλο. Έτσι, προέκυψε η λεγόμενη ενεργή μάθηση, μια έννοια κατανοητή ως η μάθηση στην οποία ο μαθητής αναλαμβάνει ηγετικό ρόλο, αντικαθιστώντας την εικόνα του δασκάλου ως οδηγού και μεσολαβητή αυτής της διαδικασίας. Είναι ένας τρόπος κατανόησης της διαδικασίας διδασκαλίας-μάθησης που ταιριάζει στα χαρακτηριστικά του τρέχοντος εκπαιδευτικού συστήματος, μέσω της δημιουργίας οικοσυστημάτων αυτόνομης και καθοδηγούμενης ανακάλυψης, και επομένως, κινήτρων (Ertan et al, 2018).

Υπό αυτήν την προοπτική, είναι θεμελιώδες ότι από τα εκπαιδευτικά κέντρα, ενθαρρύνεται η ιδέα της προώθησης μιας μεθοδολογικής αλλαγής μέσω της πρότασης μεθόδων και ενεργής δυναμικής, που προωθούν τον ηγετικό ρόλο του μαθητή στην τάξη. Αυτή η ιδέα είναι ιδιαίτερα σημαντική για την εκπαίδευση των μελλοντικών

εκπαιδευτικών, στην οποία η προώθηση ενεργών μεθόδων, μια καινοτόμος πρακτική και η συνεχής παρουσία της εκπαιδευτικής τεχνολογίας θα πρέπει να είναι ο άξονας στον οποίο πρέπει να στραφεί η εκπαίδευσή τους. Με αυτόν τον τρόπο, η μελλοντική γενιά εκπαιδευτικών θα είναι σε θέση να εκτελεί το επάγγελμά της αποτελεσματικά, και να μεταδίδει ενημερωμένες γνώσεις στους μελλοντικούς μαθητές της (Kang et al, 2017).

Μεταξύ των πολλών πλεονεκτημάτων της παρακολούθησης αυτού του τύπου μάθησης είναι η ανάπτυξη δεξιοτήτων, η επίλυση προβλημάτων και η προώθηση θετικών στάσεων όπως η ευθύνη, η αυτορρύθμιση ή η αυτό-αποτελεσματικότητα. Ομοίως, αυτή η άποψη της διδασκαλίας είναι συμβατή με τη διαδικασία συμπερίληψης των ΤΠΕ στο εκπαιδευτικό σύστημα, και επί του παρόντος υπάρχουν πολλές μεθοδολογίες που ενσωματώνουν τακτικά τεχνολογικούς πόρους. Ομοίως, αν εμβαθύνει κάποιος σε αυτό το μεθοδολογικό πανόραμα, διασαφηνίζονται πολλά μοντέλα διδασκαλίας, τα οποία παρουσιάζονται ως πραγματικές εναλλακτικές λύσεις για την εργασία εντός των εκπαιδευτικών σταδίων (Comer et al, 2018).

Η έννοια και η ανάπτυξη του όρου role-play, αν και έχει κερδίσει έδαφος τον τελευταίο καιρό λόγω της συμβολής του σε διάφορους τομείς σπουδών, ορίστηκε πριν από αρκετές δεκαετίες ως κοινωνική και ανθρώπινη δραστηριότητα, στην οποία οι χρήστες αναλαμβάνουν ή υιοθετούν έναν ρόλο ή λειτουργία (Woodruffe-Burton, 2016).

Το παιχνίδι ρόλων, επομένως, είναι μια εκπαιδευτική μέθοδος στην οποία οι συμμετέχοντες αναλαμβάνουν έναν συγκεκριμένο ρόλο και ενεργούν και αυτοσχεδιάζουν πάνω σε αυτόν τον ρόλο. Οι οδηγίες αυτού του παιχνιδιού

καθορίζονται συνήθως με ρεαλιστικά κριτήρια, που φέρνουν τους συμμετέχοντες όσο το δυνατόν πιο κοντά στην πραγματικότητα. Η έρευνα για τα οφέλη και τις συνέπειες της εφαρμογής αυτής της πρακτικής χρονολογείται από τη δεκαετία του 1970. Ωστόσο, τα τελευταία χρόνια, με την άνοδο των ενεργών μεθοδολογιών και του ενεργού ρόλου των μαθητών στη μάθησή τους, το παιχνίδι ρόλων έχει προωθηθεί ως ένα πολύ αποτελεσματικό εργαλείο για εφαρμογή σε κάθε κλάδο, με ιδιαίτερη έμφαση στην εφαρμογή του στην εκπαίδευση από διάφορους συγγραφείς (Fields, 2016).

Αυτή η δυναμική επιτρέπει στον μαθητή να βιώσει διαφορετικά στυλ μάθησης σε ένα οικείο, υποστηρικτικό περιβάλλον, όπου αισθάνεται ασφαλής. Ο κύριος λόγος για τον οποίο αυτή η μέθοδος έχει επιλεγεί σε διάφορα περιβάλλοντα, ειδικά στην εκπαίδευση, είναι ότι επιτρέπει στους δασκάλους και τους ερευνητές να αντιμετωπίσουν ταυτόχρονα δύο πτυχές: από τη μία πλευρά, να δημιουργήσουν διαδραστική συμπεριφορά που προσεγγίζει την προκλητική αλληλεπίδραση και, την ίδια στιγμή, να έχουν τον έλεγχο αυτής της αλληλεπίδρασης (Latiff et al, 2018).

Ένα από τα πλεονεκτήματα της εφαρμογής αυτής της μεθοδολογίας είναι η ευελιξία της να προσαρμοστεί σε οποιοδήποτε επίπεδο εκπαίδευσης, διευκολύνοντας την ταχεία κατανόηση των υλικών που χρησιμοποιούνται στη διαδικασία διδασκαλίας-μάθησης και αυξάνοντας το αίσθημα ευθύνης και ανεξαρτησίας όσων συμμετέχουν στη δυναμική (Timmermans, 2020).

Πολλές μελέτες τα τελευταία χρόνια έχουν δείξει τα οφέλη από τη χρήση βίντεο στην τάξη, καθώς ο παράγοντας πολυμέσων μετατρέπει κάθε νέο στοιχείο στη μαθησιακή διαδικασία σε μακροχρόνια μάθηση μνήμης. Αυτό το εκπαιδευτικό στοιχείο και

εργαλείο μάθησης έχει σαφή οφέλη όταν χρησιμοποιείται στη διδασκαλία - διαδικασίες μάθησης. Είναι ένας φορητός και ασύρματος πόρος που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε πολλά μέρη, όχι αυστηρά μέσα στην τάξη, που δίνει στον χρήστη απεριόριστο αριθμό προβολών. Ομοίως, είναι ένας επαναχρησιμοποιήσιμος πόρος που δεν απαιτεί συντήρηση, σε αντίθεση με άλλα εργαλεία και υλικά (Howald et al, 2018).

Προκειμένου τα βίντεο να διασφαλίζουν ότι η εκμάθηση μέσω αυτών των μέσων είναι πραγματική, πρέπει να έχουν μια σειρά από δυνατότητες. Επομένως, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να παρακολουθούν την ποιότητα των βίντεο από άποψη μορφής και ιστορικού, και το περιεχόμενο πρέπει να είναι ενημερωμένο. Η χρήση βίντεο έχει αποδειχθεί ότι αυξάνει την ικανοποίηση των μαθητών αναφορικά με τη μάθηση, καθώς και τα επίπεδα μνήμης και προσοχής. Η παρακολούθηση βίντεο στην τάξη συνεπάγεται έναν ορισμένο βαθμό ενεργητικής και πειραματικής μάθησης, καθώς οι μαθητές αναλύουν, αξιολογούν και ερμηνεύουν το περιεχόμενο (Naidoo, 2018).

Τα παιχνίδια ρόλων μπορούν να εκτελούνται στο διαδίκτυο χρησιμοποιώντας πλατφόρμες που κυμαίνονται από απλές συζητήσεις κειμένου έως βιντεοπαιχνίδια, ηλεκτρονικές προσομοιώσεις, κοινωνικά μέσα και εικονικά περιβάλλοντα πολλαπλών χρηστών, και οι επιλογές διευρύνονται συνεχώς (Dyson, 2018).

Αν και η φυσική ενσωμάτωση και η αμεσότητα χάνονται στη μετάφραση των ρόλων πρόσωπο με πρόσωπο σε διαδικτυακές μορφές, παλαιότεροι ερευνητές ισχυρίζονται ότι το διαδικτυακό παιχνίδι ρόλων «βασίζεται στην παιδαγωγική δύναμη του ρόλου πρόσωπο με πρόσωπο». Παραθέτουν το εγχείρημα ότι το διαδικτυακό παιχνίδι ρόλων προσθέτει δύο σημαντικά χαρακτηριστικά στη μορφή ρόλου πρόσωπο με πρόσωπο:

την ασυγχρονικότητα και την ανωνυμία. Ως αποτέλεσμα αυτών των χαρακτηριστικών, υποστηρίζουν ότι οι μαθητές μπορούν να έχουν πιο στοχαστικές, ερευνητικές, ενοποιημένες και ανακλαστικές αλληλεπιδράσεις από ό, τι γενικά στην περίπτωση των ρόλων πρόσωπο με πρόσωπο. Άλλα πλεονεκτήματα της διαδικτυακής μορφής είναι ότι διευρύνει το πεδίο για την αλληλεπίδραση μεταξύ των εταιρειών και της διεθνούς αλληλεπίδρασης, καθώς και την αύξηση, με τη διαχείριση πληροφοριών μέσω διαδικτύου, πολυμέσων και πληροφορικής (Payton, 2018).

Ο ορισμός του «διαδικτυακού ρόλου» αναφέρει ότι τα διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων έχουν τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

- είναι σχεδιασμένα για να αυξήσουν την κατανόηση της πραγματικής ανθρώπινης αλληλεπίδρασης και δυναμικής.
- οι συμμετέχοντες αναλαμβάνουν το ρόλο κάποιου άλλου.
- οι συμμετέχοντες αναλαμβάνουν αυθεντικά καθήκοντα σε ένα αυθεντικό πλαίσιο.
- το έργο περιλαμβάνει ουσιαστική αλληλεπίδραση εντός ρόλου με άλλους ρόλους για συνεργασία, διαπραγμάτευση, συζήτηση.
- η αλληλεπίδραση μεταξύ ρόλων γίνεται ουσιαστικά σε ένα διαδικτυακό περιβάλλον.
- τα μαθησιακά αποτελέσματα είναι αξιολογούμενα και δημιουργούν ευκαιρίες για προβληματισμό των συμμετεχόντων (Young, 2018).

Ενώ ένα σημαντικό μέρος της αλληλεπίδρασης σε διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων διεξάγεται στο διαδίκτυο, η περιγραφόμενη μορφή περιέχει σημαντική ποικιλομορφία, και οι συγγραφείς χρησιμοποιούν συχνά τον όρο «ηλεκτρονική

μάθηση βάσει ρόλων» αντί για «διαδικτυακό παιχνίδι ρόλων» για να το αναγνωρίσουν. Στα παραδείγματα που παρέχουν παλαιότερες μελέτες, οι λειτουργίες περιλαμβάνουν συνεδρίες βιντεοδιάσκεψης, και συνεργατικές δραστηριότητες όπως η δημιουργία κοινών εγγράφων. Η διαδικτυακή διεπαφή που πλαισιώνει την αλληλεπίδραση παιχνιδιού ρόλων μπορεί να χρησιμοποιεί μια γραφική μεταφορά για την αναπαράσταση του εικονικού κόσμου, αλλά αυτό δεν συμβαίνει πάντα (Yan, 2014).

Οι χαρακτήρες αλληλεπιδρούν γενικά με ασύγχρονο κείμενο, αλλά ορισμένα παιχνίδια ρόλων χρησιμοποιούν σύγχρονο κείμενο ή φωνή. Οι συμμετέχοντες αναλαμβάνουν έναν χαρακτήρα είτε ως άτομα είτε ως ομάδες. Ένα σημαντικό στοιχείο των περισσότερων διαδικτυακών role-play είναι μια συνεδρία ενημέρωσης στο τέλος, για να δοθεί στους συμμετέχοντες η ευκαιρία να αφήσουν πίσω τους το ρόλο τους, και να δημιουργήσουν νόημα από την εμπειρία τους. Παλαιότερες μελέτες περιγράφουν διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων που έχουν εφαρμοστεί σε πολύ απλές μορφές, για παράδειγμα σε φόρουμ συζήτησης συστημάτων διαχείρισης πανεπιστημίου, με ή χωρίς ιστότοπο, για την παροχή λεπτομερειών με βάση τα συμφραζόμενα, βασικές πληροφορίες και πόρους. Περιγράφουν επίσης διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων που χρησιμοποιούν ειδικά σχεδιασμένο λογισμικό, για χρήση από πολλές σχολές και πανεπιστήμια (Cullen et al, 2016).

Στη βιβλιογραφία σχετικά με τα διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων και τις ηλεκτρονικές προσομοιώσεις, οι διαφορές μεταξύ αυτών των μορφών δεν έχουν αποδειχθεί σαφώς. Πράγματι, ορισμένα παραδείγματα που χρησιμοποιούνται για να αντιπροσωπεύσουν τον γενικό σχεδιασμό μάθησης του «διαδικτυακού ρόλου» ονομάζονται «προσομοιώσεις» από τους συγγραφείς τους και ορισμένοι ερευνητές τοποθετούν

διαδικτυακούς ρόλους στην ευρύτερη κατηγορία «προσομοιώσεις πολλαπλών ατζεντών / κοινωνικών συστημάτων / κοινωνικών διαδικασιών» (Brooks et al, 2019).

Πρόσφατες μελέτες επισημαίνουν ότι η δυαδική διάκριση μεταξύ αυτών των τύπων τεχνικών δεν λειτουργεί πολύ καλά. Τα παραδείγματα που έχουν ονομαστεί «διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων» ποικίλλουν στον βαθμό στον οποίο δίνουν έμφαση στην ανάπτυξη των ρόλων του χαρακτήρα, με κάποια να εστιάζουν στις προσπάθειες των μαθητών για απλή επίλυση προβλημάτων στο σενάριο make-believe. Επίσης, σημειώνουν ότι ορισμένες «δραστηριότητες ηλεκτρονικής μάθησης με βάση το ρόλο» που έχουν σχεδιαστεί τα τελευταία χρόνια, έχουν συνδυάσει χαρακτηριστικά και από τις δύο πλευρές του είδους της διαίρεσης της προσομοίωσης ρόλων, για παράδειγμα χρησιμοποιώντας εξελιγμένα «bots» ως χαρακτήρες σε έναν ρόλο. Σε μια προσπάθεια δημιουργίας ενός περιεκτικού αλλά και ουσιαστικού συστήματος ταξινόμησης για τις φόρμες που συνεχίζουν να εμφανίζονται, έχουν τοποθετήσει όλες αυτές τις τεχνικές στην ευρεία επικεφαλίδα των «προσομοιώσεων». Τοποθετώντας παραδείγματα σε διάφορες θέσεις σε αυτό το τρίγωνο, κατάφεραν να δημιουργήσουν ένα πιο ευέλικτο και φωτιστικό σύστημα ταξινόμησης από ένα απλό δυαδικό (Evans, 2012).

Τα διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων έχουν επίσης ορισμένες δυνατότητες που σχετίζονται συνήθως με παιχνίδια, όπως μια «παιχνιδιάρικη» για την επίτευξη συγκεκριμένων στόχων σε έναν make-believe εικονικό κόσμο. Ωστόσο, συγγραφείς και από τα δύο πεδία υποστηρίζουν ότι υπάρχουν διαφορές μεταξύ των δύο (Yan, 2014).

3 Θεωρητικό Μέρος

3.1 Οφέλη του Roleplaying στην Εκπαίδευση Εργαζομένων

Η βασική ιδέα του «role-play» σύμφωνα με παλαιότερες έρευνες είναι αυτή: ζητώντας από κάποιον να φανταστεί ότι είναι είτε ο ίδιος είτε άλλο άτομο σε μια συγκεκριμένη κατάσταση. Στη συνέχεια ζητάτε από το άτομο να συμπεριφέρεται ακριβώς με τον ίδιο τρόπο που θεωρεί ότι θα έπραττε το άλλο άτομο ... κάθε άτομο ενεργεί ως μέρος του κοινωνικού περιβάλλοντος, και παρέχει ένα πλαίσιο στο οποίο μπορεί να δοκιμάσει το ρεπερτόριο συμπεριφορών του, ή να μελετήσει την αλληλεπιδραστική συμπεριφορά της ομάδας (Iswati, 2019).

Έτσι, ένα παιχνίδι ρόλων μπορεί να θεωρηθεί ως η συνεργατική οικοδόμηση μιας διαδραστικής δραματικής ιστορίας, στην οποία οι μαθητές μπορούν να «περπατήσουν στα παπούτσια» άλλων ανθρώπων για να βιώσουν την προοπτική τους για τα γεγονότα. Παρέχει επίσης την ευκαιρία στους μαθητές να εξασκήσουν νέες στρατηγικές σε ένα ασφαλές περιβάλλον, και να αποκτήσουν υποστήριξη, ιδέες και σχόλια από τους συνομηλίκους τους. Τα παιχνίδια ρόλων χρησιμοποιούνται όχι μόνο σε σχολεία και πανεπιστήμια, αλλά εκτεταμένα στη στρατιωτική, επιχειρηματική, υγεία και κοινωνική εκπαίδευση, και στην εκπαίδευση στο χώρο εργασίας (Siguenza et al, 2020).

Το παιχνίδι ρόλων είναι ο πιο γνωστός τύπος δραματικών δραστηριοτήτων που χρησιμοποιούνται στην τάξη. Η έρευνα δείχνει ότι η ερμηνεία του ρόλου-παιχνιδιού διαφέρει μεταξύ των εκπαιδευτικών. Σε γενικές γραμμές, το παιχνίδι ρόλων περιλαμβάνει τους μαθητές να εκτελούν έναν φανταστικό ρόλο σε μια υποθετική ή μια πραγματική κατάσταση. Οι μαθητές εξασκούν τη γλώσσα μέσω της

αλληλεπίδρασης, ενός ρόλου που μπορεί να αντιμετωπίσουν έξω από την τάξη. Το παιχνίδι ρόλων είναι μια δραστηριότητα στην οποία ένα άτομο παίρνει έναν ρόλο που είναι μίμηση της πραγματικότητας. Οι μαθητές συμμετέχουν σε αυθόρμητες αλληλεπιδράσεις για να προσπαθήσουν να ολοκληρώσουν μια εργασία. Όπως έχει αναφερθεί από διάφορους μελετητές : «Τα παιχνίδια ρόλων συχνά δημιουργούνται για να ασκούν συγκεκριμένες λειτουργίες γλώσσας σε ένα πολύ ελεγχόμενο πλαίσιο και είναι σχετικά απλά και σύντομα» (Ridgeway, 2012).

Το εύρος των δραματικών μορφών που διατίθενται για παιχνίδι ρόλων είναι ευρύ, αντανακλώντας το φάσμα από φόρμες που αναπτύχθηκαν κατά τη διάρκεια της ιστορίας της δραματικής παράστασης. Ωστόσο, τα περισσότερα παιχνίδια ρόλων που χρησιμοποιούνται στην επαγγελματική κατάρτιση και τη γενική εκπαίδευση χρησιμοποιούν την κυρίαρχη μορφή του «νατουραλιστικού» ρόλου, στον οποίο οι συμμετέχοντες ξεκίνησαν να δημιουργούν μια ψευδαίσθηση ότι αντιγράφουν ένα κομμάτι της ζωής. Η νατουραλιστική μορφή είναι επίσης η κυρίαρχη που χρησιμοποιείται στα διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων (Strong, 2019).

Η μορφή του Porter-Ladousse που εφαρμόζεται στις διαδικασίες αναπαραγωγής ρόλων / προσομοίωσης περιέχει έντεκα παράγοντες. Στη συνέχεια περιγράφονται διάφορες ασκήσεις ρόλων με τους ακόλουθους παράγοντες.

- Το επίπεδο υποδεικνύει το ελάχιστο (και μερικές φορές το μέγιστο) επίπεδο στο οποίο μπορεί να πραγματοποιηθεί η δραστηριότητα.
- Ο χρόνος μπορεί να εξαρτάται από το αν οι μαθητές πρέπει να διαβάσουν άρθρα και αναφορές,

- Ο στόχος υποδεικνύει τον ευρύτερο στόχο κάθε δραστηριότητας, όπως η ανάπτυξη εμπιστοσύνης ή η ευαισθησία σε έννοιες που εκφράζονται στη γλώσσα.
- Η γλώσσα που θα χρειαστούν οι μαθητές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ρόλων, όπως δομές, λειτουργίες, διαφορετικές δεξιότητες, εργασία με μοτίβα μητρώου ή τονισμού.
- Ο οργανισμός περιγράφει εάν η δραστηριότητα περιλαμβάνει εργασία σε ζευγάρια ή ομαδική εργασία, και στην τελευταία περίπτωση, πόσους μαθητές πρέπει να είναι σε κάθε ομάδα.
- Η προετοιμασία δείχνει οτιδήποτε πρέπει να γίνει πριν από το μάθημα.
- Η προθέρμανση περιλαμβάνει ιδέες για να εστιάσουν την προσοχή των μαθητών και να τους ενδιαφέρουν.
- Η διαδικασία περιλαμβάνει έναν βήμα προς βήμα οδηγό για τη δραστηριότητα.
- Η παρακολούθηση δείχνει δραστηριότητες που γίνονται μετά τη δραστηριότητα, όπως εργασία στο σπίτι.
- Οι παρατηρήσεις μπορεί να είναι γενικού ενδιαφέροντος ή μπορεί να είναι προειδοποιήσεις για ειδικές δυσκολίες που μπορεί να προκύψουν.
- Οι παραλλαγές μπορούν να χρησιμοποιηθούν με διαφορετικούς τύπους τάξεων ή διαφορετικά επίπεδα (Strong, 2019).

Ο έντονος ανταγωνισμός, η παγκοσμιοποίηση και η δυναμική οικονομία συνδυάζονται για να δημιουργήσουν ένα επιχειρηματικό περιβάλλον που απαιτεί καινοτόμες, ευέλικτες λύσεις κατάρτισης. Οι προσομοιώσεις είναι ένα πολλά υποσχόμενο εργαλείο για τη δημιουργία πιο ρεαλιστικών, βιωματικών μαθησιακών

περιβαλλόντων για την αντιμετώπιση επιχειρηματικών προκλήσεων. Η εκπαίδευση βάσει προσομοίωσης έχει σχεδιαστεί πρωτίστως για την οικοδόμηση από πρώτο χέρι εμπειρίας, και την ανάπτυξη σύνθετων εφαρμοσμένων ικανοτήτων σε ασφαλές και υποστηρικτικό περιβάλλον. Ως ένα αποτελεσματικό μέσο εκπαίδευσης, οι προσομοιώσεις έχουν χρησιμοποιηθεί ευρέως σε ποικίλα πλαίσια, συμπεριλαμβανομένης της εκπαίδευσης πιλότων, κλινικών, διευθυντών τραπεζών, στρατιωτικού προσωπικού, πυροσβεστών και ερευνητών. Η προσομοίωση role-play είναι ένας ευρέως αναγνωρισμένος τύπος μεθόδων μάθησης προσομοίωσης, όπου οι μαθητές καλούνται να εμπλακούν σε φανταστικές καταστάσεις, λαμβάνοντας τα προφίλ ρόλων συγκεκριμένων χαρακτήρων ή οργανισμών (Trygstad, 2019).

Άλλη μελέτη αναφέρει ότι η πιο κοινή μορφή του «role-play» είναι να επιλέξει ένα άτομο έναν διάλογο, να δώσει ρόλους στους μαθητές και να τους κάνει να διαβάσουν τα μέρη δυνατά με τη βοήθεια του δασκάλου για πιθανή διόρθωση (Harrel et al, 2018).

Ο ρόλος του role-play, που είναι μία από τις εκπαιδευτικές στρατηγικές, εμπίπτει στη θεωρία της χρήσης μιας ενεργής συσκευής μάθησης. Βοηθά τους μαθητές να αναπτύξουν αξίες με μοντελοποίηση και χρήση παραδειγμάτων πραγματικής ζωής. Η χρήση στρατηγικών παιχνιδιού ρόλων και προσομοίωσης βοηθά στην ανάπτυξη ενσυναίσθησης, συμπόνιας, επικοινωνίας και άλλων πολύτιμων κοινωνικών δεξιοτήτων (Woodruff et al, 2013).

Υπάρχουν διαφορετικοί τύποι role-play. Για παράδειγμα υπάρχουν δραματικά έργα, δραματοποίηση ιστοριών και κοινωνικό δράμα, παρουσιάσεις σεμιναρίου, συζητήσεις και συνεντεύξεις. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να επιλέξουν το ένα ή το

άλλο, ανάλογα με τους σκοπούς τους. Επιπλέον, η επιλογή συνδέεται με το υπόβαθρο και το επίπεδο των μαθητών. Τα παιχνίδια ρόλων που χρησιμοποιούνται με πιο αδύναμους μαθητές ή αρχάριους διαφέρουν από αυτά που χρησιμοποιούνται για ενδιάμεσους, προχωρημένους ή πιο ικανούς μαθητές σε μια τάξη. Επομένως, οι επιλεγμένες δραστηριότητες και οι ρόλοι που ανατίθενται στους συμμετέχοντες θα πρέπει να είναι σχετικοί με τις γλωσσικές τους ανάγκες (Bloch et al, 2016).

Η τεχνική role-play θεωρείται σημαντική δραστηριότητα στην τάξη στη διδασκαλία γλωσσών για πολλά χρόνια. Αυτό υποστηρίζεται από πολλούς μελετητές, οι οποίοι ανέφεραν τρεις λόγους χρήσης role-play στην τάξη: α) οι περισσότεροι δάσκαλοι που χρησιμοποίησαν αυτήν την τεχνική παρατήρησαν ότι βοηθά τους μαθητές να βελτιώσουν τις κοινωνικές δεξιότητες προκειμένου να επικοινωνήσουν με άλλους. β) βοηθά τους μαθητές να αναπτύξουν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τους και γ) βοηθά τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές να ενισχύσουν τη μάθηση (Mavin et al, 2013).

Στην αρχή οι μαθητές του δημοτικού φοβήθηκαν να μιλήσουν στην τάξη, αλλά όλα άλλαξαν μετά τη χρήση role-play. Αυτό το παιχνίδι ρόλων μπορεί να επιτρέψει στους μαθητές να αντιληφθούν, να κατανοήσουν και να ανταποκριθούν, καθώς και να εξασκήσουν τις δεξιότητές τους σε ένα σχεδιασμένο περιβάλλον (Bajker, 2014).

Έρευνες, αναφέρουν ορισμένα οφέλη του role-play στην εκμάθηση αγγλικής γλώσσας. Λέγεται ότι το παιχνίδι ρόλων αναπτύσσει δεξιότητες επικοινωνίας και γλώσσας, αναπτύσσει κοινωνικές δεξιότητες όταν οι μαθητές συνεργάζονται με άλλους και εργάζονται ομαδικά, ενθαρρύνει τον μαθητή να εκφράσει τις ιδέες και τα συναισθήματά του σε ένα χαλαρό περιβάλλον που δημιουργήθηκε, επιτρέπει στον

μαθητή να αποκτά το νόημα πραγματικών καταστάσεων, να αναπτύσσει δεξιότητες ακρόασης και ομιλίας, και να χτίζει το επίπεδο εμπιστοσύνης των μελών της ομάδας. Ως εκ τούτου, μέσω καλά προετοιμασμένων επικοινωνιακών δραστηριοτήτων, όπως τα παιχνίδια ρόλων, οι μαθητές ενθαρρύνονται να πειραματιστούν και να καινοτομήσουν με τη γλώσσα. Στόχος είναι να δημιουργηθεί μια υποστηρικτική ατμόσφαιρα που ενισχύει τη συμμετοχή των μαθητών, χωρίς φόβο ή αμηχανία. Αυτό θα συμβάλει στην αυτοπεποίθησή τους ως ομιλητές, και στο κίνητρό τους να μάθουν περισσότερα (Lundsgaard et al, 2013).

Κατά συνέπεια, τέτοιου είδους επικοινωνιακές δραστηριότητες, όπως το παιχνίδι ρόλων, επιτρέπουν στους μαθητές να εξασκηθούν σε διάφορες καταστάσεις, χρησιμοποιώντας όλο το λεξιλόγιο που γνωρίζουν. Οι μαθητές συνεργάζονται για να αναπτύξουν ένα σχέδιο, να επιλύσουν ένα πρόβλημα ή να ολοκληρώσουν μια εργασία. Το παιχνίδι ρόλων είναι ένα από τα καθήκοντα που δημιουργούν μια κατάσταση για τους μαθητές να αλληλεπιδρούν ενεργά στη γλώσσα, καθιστώντας έτσι την εκμάθηση γλωσσών πιο σημαντική (Ford, 2014).

Πρόσφατη μελέτη αναφέρει μια σειρά εμπειρικών στοιχείων που δείχνουν ότι η ενσυναίσθηση μπορεί να είναι έμφυτη ικανότητα στα ανθρώπινα όντα. Προτείνει ότι η ενσυναίσθηση είναι ένα σημαντικό στοιχείο της «θεωρίας του νου» που είναι εμφανής σε υποτυπώδη μορφή σε πολλά είδη πτηνών και ζώων, και είναι ιδιαίτερα ανεπτυγμένη στους ανθρώπους. Η θεωρία του νου ορίζεται ως «κατανόηση των άλλων ως προς τους στόχους, τις προθέσεις και ίσως τις επιθυμίες», και θεωρείται ότι η ικανότητα ανάπτυξης αυτής της κατανόησης θα παρείχε ένα σημαντικό εξελικτικό πλεονέκτημα για κοινωνικά ζώα όπως οι άνθρωποι. Το να είναι ο άνθρωπος σε θέση να παρακολουθεί αυτό που άλλοι μπορεί να γνωρίζουν, να πιστεύουν ή να

αισθάνονται, φέρνει τεράστια πλεονεκτήματα στην ικανότητά του να συνεργάζεται και να ανταγωνίζεται (Somemura et al, 2015).

Η τάση των ανθρώπων να προσέχουν τι συμβαίνει σε άλλους ανθρώπους στον κόσμο μας - και κατ'επέκταση σε χαρακτήρες σε ιστορίες - ανοίγει δυνατότητες για εναλλακτική μάθηση. Μία από αυτές, είναι ότι ένα άτομο μπορεί να βιώσει κάτι σαν αυτό που βιώνουν οι χαρακτήρες της ιστορίας, χωρίς να έχει την απαιτούμενη εμπειρία. Αυτή η εμπειρία μπορεί να προκαλέσει έντονα συναισθήματα και ως εκ τούτου μια ισχυρή μνήμη. Υποστηρίζεται ότι η συναισθηματική νοημοσύνη και η ηθική ικανότητα που μπορούν να αναπτυχθούν μέσω της ενσυναίσθησης με χαρακτήρες, είναι ένα ιδιαίτερα σημαντικό πλεονέκτημα της χρήσης ιστοριών στην τριτοβάθμια εκπαίδευση, σε μια εποχή κατά την οποία η διαδικαστική νοημοσύνη τείνει να κυριαρχεί στον εργασιακό κόσμο. Υποστηρίζεται ότι η ικανότητα ενσυναίσθησης είναι απαραίτητη για αποτελεσματική και λιγότερο εγωιστική ηγεσία, λήψη αποφάσεων και διαχείριση, και για την εξισορρόπηση αυτών των υπερ-ορθολογικών τάσεων (Brown-Oliver, 2019).

Το παιχνίδι ρόλων, όχι μόνο ενθαρρύνει τη σκέψη και τη δημιουργικότητα, αλλά κάνει τους μαθητές να αναπτύξουν και να εξασκήσουν νέες δεξιότητες γλώσσας και συμπεριφοράς. Επιπλέον, το παιχνίδι ρόλων μιμείται τη ζωή και αυτό επεκτείνει σημαντικά το φάσμα των γλωσσικών λειτουργιών που χρησιμοποιούν οι μαθητές. Το παιχνίδι ρόλων ή η προσομοίωση είναι μια πολύτιμη μέθοδος για την εκμάθηση L2, και δίνει στους μαθητές ευκαιρίες να αναλάβουν διάφορους ρόλους. Υποστηρίζεται ότι : «το παιχνίδι ρόλων μπορεί να διεγείρει μια κατάσταση συνομιλίας στην οποία οι μαθητές βρίσκονται, και μπορεί να τους δώσει την ευκαιρία να εξασκηθούν» (Bielby et al, 2011).

Οι προσομοιώσεις επιτρέπουν την εκπαίδευση με μεγαλύτερη ευελιξία στο χρόνο και την τοποθεσία, γεγονός που μπορεί να μειώσει πολλές από τις μεταβλητές δαπάνες που σχετίζονται με τις παραδοσιακές μεθόδους εκπαίδευσης. Οι προσομοιώσεις, μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία ενός συνθετικού ή μικρο-κόσμου που βυθίζει τους συμμετέχοντες σε μια ρεαλιστική εμπειρία, και τους εκθέτει σε σημαντικά χαρακτηριστικά του τομέα (Ortiz & Harrell, 2019).

Οι προσομοιώσεις είναι πολύ παρόμοιες με τα παιχνίδια ρόλων, αλλά αυτό που κάνει τις προσομοιώσεις διαφορετικές από τα παιχνίδια ρόλων, είναι το γεγονός ότι είναι πιο περίτεχνες. Σε προσομοιώσεις, οι μαθητές μπορούν να φέρουν αντικείμενα στην τάξη για να δημιουργήσουν ένα ρεαλιστικό περιβάλλον. Για παράδειγμα, εάν ένας μαθητής ενεργεί ως τραγουδιστής, φέρνει ένα μικρόφωνο για να τραγουδήσει και ούτω καθεξής. Τα παιχνίδια ρόλων και οι προσομοιώσεις έχουν πολλά πλεονεκτήματα.

- Πρώτον, απ' τη στιγμή που είναι διασκεδαστικά, παρακινούν τους μαθητές.
- Δεύτερον, αυξάνουν την αυτοπεποίθηση των διστακτικών μαθητών, επειδή στο παιχνίδι ρόλων και στις δραστηριότητες προσομοίωσης θα έχουν διαφορετικό ρόλο, και δεν χρειάζεται να μιλούν από μόνοι τους, πράγμα που σημαίνει ότι δεν χρειάζεται να αναλάβουν την ίδια ευθύνη.
- Επιπλέον, μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως ρεαλιστικά περιβάλλοντα πρακτικής για εργασίες που συμβαίνουν σπάνια (Stone, 2010).

Τα εκπαιδευτικά χαρακτηριστικά της εκπαίδευσης που βασίζεται σε προσομοίωση μπορούν να προβληθούν στο πλαίσιο των ακόλουθων τεσσάρων τύπων μάθησης:

1. Περιεχόμενο και πραγματική μάθηση. Η απόκτηση γνώσεων, η κατανόηση εξηγήσεων και φαινομένων, η αναγνώριση σχέσεων και η αξιολόγηση υποθέσεων παρέχουν τη βάση για όλους τους άλλους τύπους μάθησης.
2. Μεθοδολογική και στρατηγική μάθηση. Η εστίαση γίνεται στη δόμηση, και την οργάνωση των αποκτημένων γνώσεων. Αυτό συνεπάγεται τη δυνατότητα ανεξάρτητης εφαρμογής, προβληματισμού ή περαιτέρω ανάπτυξης μαθημάτων, συλλογιστικής, τεχνικής επίλυσης προβλημάτων ή μαθησιακών στρατηγικών σε ένα αντικείμενο ή σε διαλειτουργικό. Οι εργοδότες αναμένουν όλο και περισσότερο αυτόν τον τύπο μεθοδολογικής επάρκειας εκτός από την αρμοδιότητα των υποψήφιων υπαλλήλων.
3. Κοινωνική και επικοινωνιακή μάθηση. Χρησιμοποιώντας τη γνώση ως βάση για συζήτηση με άλλα μέλη μιας κοινωνίας, μπορεί να αναπτυχθεί κοινωνική ικανότητα. Κεντρικό στοιχείο αυτού του τύπου μάθησης είναι ο λογικός και υπεύθυνος λόγος, καθώς μια τέτοια συμπεριφορά προάγει την ομαδική εργασία, που με τη σειρά της χρησιμεύει στην ενίσχυση των κοινωνικό-επικοινωνιακών ικανοτήτων.
4. Συναισθηματική μάθηση. Η λεγόμενη αυτεπάρκεια περιλαμβάνει την ανάπτυξη αυτοπεποίθησης, δέσμευσης και κινήτρου. Η συναισθηματική μάθηση επιτρέπει στο άτομο να αναγνωρίσει και να αναδείξει τα δικά του ταλέντα και ικανότητες, και να αναπτύξει αιτιολογημένες ηθικές αξίες και ηθικές έννοιες (Mintz, 2016).

Κατά τη χρήση του role-play, ανατίθενται ρόλοι στους μαθητές, και οι μαθητές έρχονται σε επαφή με καταστάσεις που μπορεί τελικά να συναντήσουν στην πραγματική ζωή έξω από την τάξη. Η σχέση μεταξύ των μαθητών όταν παίζουν τους

ρόλους τους, αναπτύσσει επίσης την κοινωνικογλωσσική τους ικανότητα. Οι μαθητές πρέπει να χρησιμοποιούν την κατάλληλη γλώσσα σχετικά με την κατάσταση και τους χαρακτήρες (Gobind, 2017).

Επιπλέον, έχει επισημανθεί ότι η εργασία σε ζευγάρια ή σε ομάδες, βελτιώνει τη σχέση μεταξύ του δασκάλου και του μαθητή. Οι μαθητές μιλούν περισσότερο από ό, τι πριν, και οι αλληλεπιδράσεις τους είναι «φυσικές. Οι μαθητές αντιδρούν και αλληλοεπιδρούν αυθόρμητα, και αυτό βοηθά τη μαθησιακή τους διαδικασία (Iswati, 2019).

Κάθε φορά που οι εταιρείες στέλνουν προσωπικό σε εκπαιδευτικά σεμινάρια, ενδιαφέρονται ώστε να μάθουν οι εργαζόμενοι τους κάτι πολύτιμο. Η ακριβής φύση αυτού που πραγματικά μαθαίνεται εξαρτάται από το συγκεκριμένο πλαίσιο. Μια συγκεκριμένη εκπαιδευτική δραστηριότητα μπορεί στην πραγματικότητα να στοχεύει στην επίτευξη πολλαπλών στόχων. Για παράδειγμα, προκειμένου να μεταδοθούν πληροφορίες σχετικά με την τεχνογνωσία της νέας νομοθεσίας, ο επικεφαλής ενός τμήματος δανείων θα μπορούσε εύκολα να παρέχει σε κάθε μέλος του προσωπικού ένα βιβλίο που περιγράφει τις κανονιστικές αλλαγές στον τραπεζικό κλάδο. Αλλά γιατί ο διευθυντής θα έστελνε τους υπαλλήλους σε ένα σεμινάριο κατάρτισης; Αυτή η ερώτηση μπορεί να απαντηθεί καλύτερα εξετάζοντας τους διαφορετικούς τύπους μάθησης. Η παράδοση ενός βιβλίου σε κάθε υπάλληλο θα επέτρεπε την πρόσβαση στο περιεχόμενο και την πραγματική μάθηση. Οι άλλοι τρεις τύποι μάθησης συμβαίνουν συνήθως μόνο σε ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα, το οποίο επηρεάζει θετικά την προθυμία και την ικανότητα του προσωπικού να δράσει. Επιπλέον, αυτοί οι τέσσερις τύποι μάθησης είναι ιδιαίτερα αλληλένδετοι στις περισσότερες περιπτώσεις (SIguenza et al, 2020).

Γενικά, οι προσομοιώσεις παιχνιδιού ρόλων υποστηρίζουν τους τρεις τελευταίους τύπους μάθησης. Συνήθως αρθρωτοί στόχοι των παιχνιδιών ρόλων περιλαμβάνουν την ικανότητα αντιμετώπισης δύσκολων καταστάσεων, την ανάπτυξη αυτοπεποίθησης, τη βελτίωση των δεξιοτήτων αυτοαντίληψης και αυτοαναστοχασμού, την αύξηση των κινήτρων και την αύξηση της αποτελεσματικότητας της επικοινωνίας. Ωστόσο, είναι σημαντικό να μην επιδιώκονται πάρα πολλοί στόχοι με ένα παιχνίδι ρόλων, καθώς η υπερφόρτωση διαφορετικών στόχων μπορεί να αναστατώσει τους συμμετέχοντες με λίγη προηγούμενη εμπειρία ρόλων, και έτσι να οδηγήσει κατά λάθος σε αμυντική στάση απέναντι στο παιχνίδι ρόλων. Η γνωστική θεωρία φορτίου παρέχει μία εξήγηση για αυτό το φαινόμενο (Harrell et al, 2018).

Υπάρχει λίγη συναίνεση για τους όρους που χρησιμοποιούνται στη βιβλιογραφία ρόλων και προσομοίωσης. Μερικοί από τους όρους που χρησιμοποιούνται, συχνά εναλλάξιμα, είναι "προσομοίωση", "παιχνίδι", "παιχνίδι ρόλων", "παιχνίδι προσομοίωσης", "προσομοίωση ρόλων" και "παιχνίδι ρόλων". Φαίνεται να υπάρχει συμφωνία ότι η προσομοίωση είναι μια ευρύτερη έννοια από το παιχνίδι ρόλων. Η προσομοίωση είναι πολύπλοκη, μακρά και σχετικά άκαμπτη, ενώ το παιχνίδι ρόλων είναι αρκετά απλό, σύντομο και ευέλικτο (Woodruff et al, 2013).

Ωστόσο, η τρέχουσα βιβλιογραφία για τα παιχνίδια ρόλων που βασίζονται σε προσομοίωση παρέχει ποικίλες απόψεις ως προς την αποτελεσματικότητα του παιχνιδιού ρόλου ως εκπαιδευτικό εργαλείο. Εκτός από τα προαναφερθέντα πλεονεκτήματα, μπορεί να υπάρχουν και ορισμένα μειονεκτήματα. Έχουν αναδειχθεί τρεις πιθανοί τομείς ανησυχίας. Ένα ζήτημα ασχολείται με τη σχέση μεταξύ του διαμεσολαβητή και των συμμετεχόντων, δεδομένου ότι κάθε συμμετέχων δεν

αισθάνεται απαραίτητα άνετα σε καταστάσεις ρόλων. Μια άλλη ανησυχία είναι η ακρίβεια και η συνάφεια αυτού που μαθαίνεται. Εδώ, οι παραπλανητικές απλουστεύσεις ή τα πραγματικά σφάλματα που ενδέχεται να κάνουν οι συμμετέχοντες, θα μπορούσαν να επηρεάσουν αρνητικά το αποτέλεσμα μιας προσομοίωσης ρόλων. Η τρίτη ανησυχία περιλαμβάνει το ζήτημα των πόρων. Συνήθως, χρειάζεται πολύς χρόνος για ένα παιχνίδι ρόλων, και απαιτούνται και άλλοι πόροι όπως ο χώρος και οι επαγγελματίες εκπαιδευτές (Bloch et al, 2016).

Το παιχνίδι ρόλων είναι μια καλή τεχνική για τη μέτρηση της αλληλεπίδρασης σε μαθήματα ξένων γλωσσών. Έχει γίνει μια τυπική τεχνική για τη δοκιμή αλληλεπίδρασης στην τάξη ξένων γλωσσών, καθώς και στην εκπαίδευση εκπαιδευτικών και διαχείρισης. Αντιπροσωπεύει μια μετατόπιση έμφασης σε πιο ρεαλιστική συνομιλία και επικοινωνία. Η δραστηριότητα κυμαίνεται από την αφήγηση μιας ιστορίας έως την εκτέλεση μιας κατάστασης όπου οι συμμετέχοντες πρέπει να αυτοσχεδιάσουν και να δημιουργήσουν. Αυτή η τεχνική ενθαρρύνει την αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών καθώς σχετίζονται μεταξύ τους μέσω των νέων τους προσδιορισμένων ρόλων (Mavin et al, 2013).

Η χρήση role-play υποστηρίζεται από μελετητές για τρεις λόγους: α) Είναι διασκεδαστική και παρακινητική διαδικασία, β) Οι πιο ήσυχοι μαθητές έχουν την ευκαιρία να εκφραστούν με πιο ειλικρινές τρόπο, γ) Ο κόσμος της τάξης διευρύνεται ώστε να περιλαμβάνει τον εξωτερικό κόσμο (Baker, 2014).

Παλαιότερη έρευνα προτείνει ότι το ενσωματωμένο παιχνίδι ρόλων παρέχει στους μαθητές την ευκαιρία όχι μόνο να ανακαλύψουν μια διαφορετική ταυτότητα μέσα τους, αλλά να είναι ακροατήριο στη δική τους επίδειξη αυτής της ταυτότητας, και να

παρατηρήσουν τις συνέπειες των ενεργειών του ρόλου που ανέλαβαν. Ο προσδιορισμός της κατανόησης αυτής της ταυτότητας μέσω της γλώσσας και της χειρονομίας το καθιστά διαθέσιμο ζήτημα για προβληματισμό και ανοικοδόμηση (Lundsgaard et al, 2013).

Άλλες μελέτες πλαισιώνουν παρόμοια επιχειρήματα σχετικά με τις ισχυρές ευκαιρίες μάθησης που δημιουργούνται παίζοντας βιντεοπαιχνίδια από την «προβολική στάση» ενός avatar. Προτείνεται ότι η υιοθέτηση αυτού του είδους ρόλου δίνει τη δυνατότητα στα άτομα να διερευνήσουν τις δυνατότητες στις προϋπάρχουσες γνώσεις και δεξιότητές τους, αυτές του avatar τους και αυτές που είναι ενσωματωμένες στο περιβάλλον του παιχνιδιού, για να τους οδηγήσουν σε υψηλότερο επίπεδο γνώσεων και δεξιοτήτων και σιωπηρή κατανόηση των αξιών που προωθούνται στο παιχνίδι. Η αντανακλαστική μάθηση που συμβαίνει καθώς τα άτομα αλληλεπιδρούν σε αυτά τα περιβάλλοντα, βοηθά τους παίκτες να επεκτείνουν την αίσθηση της ταυτότητάς τους, να γνωρίζουν και να αισθάνονται πώς είναι να λειτουργούν σε υψηλότερο επίπεδο: «ο εκπαιδευόμενος γνωρίζει ότι έχει ικανότητα, σε κάποιο επίπεδο, να προσλάβει την εικονική ταυτότητα ως ταυτότητα πραγματικού κόσμου» (Ford, 2014).

Ορισμένοι μελετητές αναφέρονται σε μια παρόμοια σημαντική παιδαγωγική ευκαιρία που συμβαίνει σε διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων, τα οποία αναφέρονται ως «γνωστική και συναισθηματική απήχηση» που ρυθμίζεται μεταξύ του τι συμβαίνει στον κόσμο του «make-believe», και των μαθητών που γνωρίζουν την πραγματικότητα (Somemura et al, 2015).

Επιπλέον, η ομιλία είναι η διαδικασία δημιουργίας και ανταλλαγής νοήματος μέσω της χρήσης λεκτικών και μη λεκτικών συμβόλων, σε μια ποικιλία πλαισίων. Πολλοί

μαθητές γλωσσών θεωρούν την ικανότητα ομιλίας ως το μέτρο της γνώσης μιας γλώσσας. Θεωρούν την ομιλία ως την πιο σημαντική ικανότητα που μπορούν να αποκτήσουν, και αξιολογούν την πρόοδό τους όσον αφορά τα επιτεύγματά τους στην προφορική επικοινωνία. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο η ομιλία είναι πολύ σημαντικό μέρος στην εκμάθηση και τη διδασκαλία γλωσσών. Ο σημερινός κόσμος απαιτεί ο στόχος της διδασκαλίας της ομιλίας να βελτιώσει τις επικοινωνιακές δεξιότητες των μαθητών, επειδή, μόνο με αυτόν τον τρόπο, οι μαθητές μπορούν να εκφραστούν και να μάθουν πώς να ακολουθούν τους κοινωνικούς και πολιτιστικούς κανόνες που είναι κατάλληλοι σε κάθε επικοινωνιακή περίπτωση (Brown-Oliver, 2019).

Η μέθοδος διδασκαλίας προσομοίωσης ταξινομείται σε τρεις κατηγορίες, ως εξής:

- Παιχνίδι προσομοίωσης. Είναι η κατάσταση που το ίδιο το άτομο ενεργεί ως αρμόδιος ρόλος για τη λήψη αποφάσεων, ενεργεί σαν να εμπλέκεται ρεαλιστικά στην πραγματική κατάσταση και / ή ανταγωνίζεται για να επιτύχει έναν στόχο.
- Το Role Playing παίζει ρόλους που βασίζονται σίγουρα στα παρελθοντικά γεγονότα, δημιουργώντας εξελίξεις που θα μπορούσαν να εμπλουτιστούν ή να φανταστούν ένα συγκεκριμένο μέρος και κατάσταση.
- Το Κοινωνιόγραμμα είναι μια ομάδα επίλυσης προβλημάτων που έχει ως επίκεντρο ένα συγκεκριμένο πρόβλημα που σχετίζεται με την ανθρωπότητα. Το κοινωνιόγραμμα δίνει την ευκαιρία στους μαθητές να αποφασίσουν την επίλυση εναλλακτικού προβλήματος που προκύπτει (Bielby et al, 2011).

Υπάρχουν τρία πρότυπα οργάνωσης Role Playing. Αυτά είναι: μονό, πολλαπλά και επανάληψη:

- Μονό Role Play. Το μονό Role Play ζητά από τους μαθητές να ενεργήσουν ως παρατηρητές της απόδοσης ρόλων.
- Πολλαπλό Role Play. Το πολλαπλό Role Play όπου οι μαθητές ταξινομούνται σε ομάδες με τον ίδιο αριθμό ατόμων σε κάθε ομάδα.
- Επανάληψη Role Play. Ο κύριος ρόλος ή το παιχνίδι ρόλων θα μπορούσε να γίνει από κάθε μαθητή με τη σειρά του (Ortiz et al, 2019).

Υπάρχουν πολλές υποθέσεις στο μοντέλο διδασκαλίας ρόλων για την ανάπτυξη κοινωνικών αξιών και συμπεριφοράς, που ισοδυναμούν με ένα άλλο μοντέλο διδασκαλίας. Υποστηρίζεται ότι υπάρχουν τέσσερις παραδοχές σχετικά με το ρόλο που παίζει η μάθηση. Αυτές είναι:

- Το Role Playing υποστηρίζει μια μαθησιακή κατάσταση βασισμένη στην εμπειρία, δίνοντας έμφαση στο κύριο μάθημα για την κατάσταση «εδώ αυτή τη στιγμή»
- Το Role Playing επιτρέπει στους μαθητές να εκφράσουν στο άλλο άτομο το συναίσθημά τους, που δεν μπορεί να αναγνωριστεί χωρίς να προβληματιστούν.
- Το Role Playing υποθέτει ότι το συναίσθημα και οι ιδέες θα μπορούσαν να φτάσουν στο συνειδητό επίπεδο που αυξήθηκε με την ομαδική διαδικασία. Η επίλυση του προβλήματος δεν προέρχεται πάντα από ένα συγκεκριμένο άτομο, αλλά μπορεί να προκύψει από την αντίδραση του παρατηρητή στο πρόβλημα ή το θέμα που προέκυψε. Έτσι, οι μαθητές θα μπορούσαν να

μάθουν από την εμπειρία άλλων σχετικά με τον τρόπο επίλυσης προβλημάτων (Stone, 2010).

Το μοντέλο Role Playing, υποθέτει ότι η κρυφή διαδικασία ψυχολογίας ως σύστημα συμπεριφοράς, αξιών, συναισθήματος και αξιοπιστίας θα μπορούσε να φτάσει στο συνειδητό επίπεδο με τον αυθόρμητο συνδυασμό ρόλων. Έτσι, ο μαθητής θα μπορούσε να δοκιμάσει τη συμπεριφορά και τις αξίες του που ταιριάζουν με άλλα άτομα. Επιπλέον, έχει αναφερθεί ότι το παιχνίδι ρόλων και η προσομοίωση είναι εξαιρετικά σημαντικά για διάφορους λόγους. Πρώτον, οι μαθητές μπορούν να πουν το θέμα πριν πραγματοποιήσουν την ομιλία τους. Δεύτερον, το παιχνίδι ρόλων μπορεί να δώσει στους μαθητές μια καλή ευκαιρία να δοκιμάσουν την αγγλική τους ικανότητα σε ένα ασφαλές περιβάλλον. Τρίτον, στο παιχνίδι ρόλων ή την προσομοίωση, οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να επαναλαμβάνουν την αλληλεπίδραση με βελτιώσεις (Mintz, 2016).

Το παιχνίδι ρόλων σχεδιάστηκε για να βοηθήσει τους μαθητές να μελετήσουν τις κοινωνικές τους αξίες, καθώς και τον τρόπο που αντανακλώνται. Το role-play βοηθά τους μαθητές να συγκεντρωθούν και να τακτοποιήσουν τα κοινωνικά ζητήματα, να αναπτύξουν ενσυναίσθηση με άλλους, και τους βοηθά να βελτιώσουν τις κοινωνικές τους δεξιότητες. Το μοντέλο ζητά από τους μαθητές να «δράσουν» σε πιθανές συγκρούσεις, να μάθουν να παίρνουν τους ρόλους των άλλων, και να παρατηρούν την κοινωνική συμπεριφορά. Και με την κατάλληλη προσαρμογή, το παιχνίδι ρόλων μπορεί να χρησιμοποιηθεί με μαθητές όλων των ηλικιών (Gobind, 2017).

Ορισμένα μερικά πλεονεκτήματα του role-play είναι:

- Μέσω role-play ο δάσκαλος μπορεί να εκπαιδεύσει τους μαθητές του σε δεξιότητες ομιλίας για κάθε περίπτωση.
- Το role-play είναι μια πολύ χρήσιμη διαδικασία για την αντιμετώπιση συνθηκών στην πραγματική ζωή.
- Το role-play βοηθά πολλούς ντροπαλούς μαθητές παρέχοντάς τους μια μάσκα.
- Το role-play δίνει στους μαθητές την ευκαιρία να εξερευνήσουν και να παίξουν με τις δυνατότητες που προσφέρει η νέα γλώσσα (Iswati, 2019).

Πραγματοποιήθηκε μια έρευνα με τίτλο «Εφαρμογή ρόλων στην αύξηση του ενδιαφέροντος των μαθητών να μάθουν να μιλούν σε μαθητές της εντέκατης τάξης στο γυμνάσιο Lai Vung». Αυτή η έρευνα αποσκοπούσε στον εντοπισμό του τρόπου με τον οποίο οι μαθητές ενδιαφέρονται να μάθουν να μιλούν και να ανακαλύψουν το αποτέλεσμα της χρήσης role-play στις τάξεις. Επίσης, προοριζόταν να ανακαλύψει δυσκολίες από τη χρήση δραστηριοτήτων role-play, έτσι ώστε ο ερευνητής να προτείνει κάποιες λύσεις σε αυτές τις δυσκολίες. Το παιχνίδι ρόλων περιγράφηκε ως μια τεχνική που περιλάμβανε τη φαντασία ενός ατόμου να είναι κάποιος άλλος. Οι δραστηριότητες παιχνιδιού ρόλων ενθάρρυναν τη σκέψη και τη δημιουργικότητα των μαθητών, βοήθησαν τους μαθητές να αναπτύξουν και να εξασκήσουν νέες δεξιότητες γλώσσας και συμπεριφοράς σε ένα σχετικά μη απειλητικό περιβάλλον, και δημιούργησαν τα απαραίτητα κίνητρα για την εκμάθηση. Το παιχνίδι ρόλων ήταν μια ισχυρή και αποτελεσματική μέθοδος διδασκαλίας για παιδιά και ενήλικες, και προσαρμόστηκε για την επίτευξη οποιωνδήποτε μαθησιακών στόχων, από απλές έως πολύπλοκες έννοιες (Ridgeway, 2012).

Πραγματοποιήθηκε επίσης, μία έρευνα με τίτλο «Χρήση του role-play στη διδασκαλία της ομιλίας στο ισλαμικό γυμνάσιο Soebono Mantofani Jombang-

Cirutat». Στην εκμάθηση δεξιοτήτων ομιλίας, οι μαθητές βρήκαν συχνά κάποια προβλήματα. Το πρόβλημα συχνά διαπίστωσε ότι η μητρική τους γλώσσα τους έκανε δύσκολο να χρησιμοποιήσουν την ξένη γλώσσα. Οι μαθητές ήταν επίσης πολύ ντροπαλοί και φοβούταν να συμμετάσχουν στη συζήτηση. Πολλοί παράγοντες προκάλεσαν το πρόβλημα των δεξιοτήτων ομιλίας των μαθητών, δηλαδή το ενδιαφέρον των μαθητών, το υλικό και τα μέσα, μεταξύ άλλων, συμπεριλαμβανομένης της τεχνικής διδασκαλίας αγγλικών. Πολλές τεχνικές εφαρμόστηκαν συμπεριλαμβανομένου του role-play, επειδή πολλά ερευνητικά ευρήματα ανέφεραν ότι αυτή η τεχνική ήταν αποτελεσματική για χρήση στη διδασκαλία της ομιλίας (Iswati, 2019).

Η αποτελεσματική χρήση του role-play και της προσομοίωσης περιλαμβάνει:

- Οι δραστηριότητες που εκτελούνται από τους συμμετέχοντες αναπτύσσουν και διεγείρουν τη συνομιλία τους. Η αλληλεπίδραση περιλαμβάνει, σχεδόν αποκλειστικά, μόνο τους μαθητές. Ο δάσκαλος είναι εκεί για να διατηρήσει έναν παθητικό ρόλο. Αυτό σημαίνει αύξηση του χρόνου ομιλίας των μαθητών.
- Η χρήση role-play αναφέρεται ως δραστηριότητα ευχέρειας. Οι μαθητές έχουν περισσότερες ευκαιρίες να χρησιμοποιούν τη γλώσσα ελεύθερα και δημιουργικά.
- Το παιχνίδι ρόλων και η προσομοίωση είναι πιο χρήσιμα για ενοποίηση και πρακτική.
- Όσον αφορά την κοινωνική αλληλεπίδραση και την πολιτιστική ευαισθητοποίηση, το παιχνίδι ρόλων και η προσομοίωση έχουν συναισθηματικά αποτελέσματα αφού φέρνουν τον εξωτερικό κόσμο στην

τάξη, «Ο γενικός στόχος του ρόλου είναι να εκπαιδεύσει τους μαθητές να ασχοληθούν με την απρόβλεπτη φύση της γλώσσας».

- Το παιχνίδι ρόλων και η προσομοίωση αποτελούν επίσης σωματική δραστηριότητα. Τα κίνητρα των εκπαιδευομένων αυξάνονται, και έτσι γίνονται ενεργά συμμετέχοντες. Οι μαθητές χρησιμοποιούν τη γλώσσα ουσιαστικά ανάλογα με την απαιτούμενη κατάσταση. Επιπλέον, οι μαθητές με λιγότερα κίνητρα θα συμμετέχουν σταδιακά στη δραστηριότητα όταν βλέπουν την υπόλοιπη ομάδα να μοιράζεται μια καλή στιγμή.
- Το παιχνίδι ρόλων και η προσομοίωση φέρνουν λίγο καθαρό αέρα στην τάξη. Το περιβάλλον της μάθησης και της διδασκαλίας γίνεται πιο χαλαρό. Η ατμόσφαιρα στην τάξη γίνεται λιγότερο επίσημη και σπάει τη ρουτίνα των συνηθισμένων δραστηριοτήτων. Οι μαθητές θα έχουν περισσότερες ευκαιρίες να αναμειχθούν με άλλους, να παίξουν διαφορετικούς ρόλους, να μοιραστούν προσωπικές ή φανταστικές εμπειρίες και να είναι πιο δημιουργικοί.
- Το role-play και η προσομοίωση δίνουν μια συνολική εικόνα των πραγματικών καταστάσεων. Οι μαθητές μπορούν τώρα να μάθουν σωστές μορφές επικοινωνίας, αλλά μπορεί να μην γνωρίζουν πότε να τις χρησιμοποιήσουν κατάλληλα. Αυτές οι δύο δραματικές δραστηριότητες θα προσφέρουν στους μαθητές ευκαιρίες να εξασκηθούν.
- Οι παίκτες ρόλων μαθαίνουν τις διαδραστικές δεξιότητες του να υποστηρίζουν, να ενημερώνουν, να πείθουν, να διαμαρτύρονται, να συζητούν, να συμβιβάζονται και,
- Αυτή η δραματική δραστηριότητα είναι μια δύσκολη δραστηριότητα: είναι μια δυναμική τεχνική, αντιμετωπίζει συνεχώς μεταβαλλόμενες καταστάσεις

καθώς κάθε συμμετέχων «μετατοπίζεται» στη συζήτηση για να προσθέσει ένα νέο στοιχείο (Strong, 2019).

Πραγματοποιήθηκε έρευνα με τίτλο «Η επίδραση του role-play και των ασκήσεων στη διέγερση των κινήτρων των μαθητών για εκμάθηση αγγλικής γλώσσας στην πρώτη τάξη του SMP Darussalam Jakarta Selatan». Η έρευνα εξήγησε ότι το κίνητρο των μαθητών βελτιώθηκε μέσω της χρήσης role-play, και έκανε τους μαθητές να επικοινωνούν καλά. Οι μαθητές ήταν πιο σίγουροι και δεν είχαν τον φόβο να κάνουν λάθη όταν μιλούσαν. Οι μαθητές συμμετείχαν ενεργά στη διαδικασία διδασκαλίας και μάθησης (Trygstad, 2019).

Ως άμεση διαδραστική μέθοδος, το παιχνίδι ρόλων ενθαρρύνει και προωθεί αυθόρμητες ακουστικές ανταλλαγές μεταξύ των συμμετεχόντων. Υπάρχει ενεργή συμμετοχή εκ μέρους των μαθητών, καθώς συμβάλλουν στην αλληλεπίδραση με τους άλλους συμμετέχοντες. «Οι μαθητές λένε τι θέλουν να πουν και όχι τι τους έχει πει κάποιος» (Harrell et al, 2018).

Άλλοι ερευνητές αναφέρουν ότι: «Οι μαθητές χρειάζονται έναν λόγο να μιλήσουν περισσότερο από ό, τι χρειάζεται, ωστόσο, το γεγονός ότι το θέμα είναι διεγερτικό θα κάνει όλη η συζήτηση πιο ενδιαφέρουσα» (Woodruff et al, 2013).

Ωστόσο, ακόμη και αν η χρήση role-play και προσομοίωσης παρέχουν καλά αποτελέσματα για τη μαθησιακή διαδικασία των μαθητών, θα πρέπει να ληφθούν υπόψη οι διαφορετικές αδυναμίες που μπορεί να προκύψουν από αυτές τις τεχνικές. Ακολουθούν ορισμένα βασικά μειονεκτήματα στη χρήση role-play και προσομοίωσης:

- Η απώλεια ελέγχου στην τάξη: Στο παιχνίδι ρόλων και στην προσομοίωση, οι μαθητές είναι οι μόνοι συμμετέχοντες στη δραστηριότητα. Εκτός αυτού, ο δάσκαλος έχει μια ελάχιστη συμμετοχή που μπορεί να τον κάνει να χάσει τον έλεγχο της τάξης. Επιπλέον, οι μαθητές μπορούν να αναλάβουν τον έλεγχο της δραστηριότητας, να εμπλακούν περισσότερο, και να διαταραχθούν.
- Δύσκολες δραστηριότητες ελέγχου: Είναι δύσκολο για τον δάσκαλο να παρακολουθεί τις παραστάσεις των μαθητών. Αφενός, όταν οι μαθητές εμπλέκονται πάρα πολύ και επομένως παρακινούνται, η μάθηση πραγματοποιείται και ο δάσκαλος επιτυγχάνει τους στόχους. Ωστόσο, από την άλλη πλευρά, όταν οι μαθητές διασκεδάζουν σε μεγάλο βαθμό, δεν πραγματοποιείται ουσιαστική μάθηση. Στη συνέχεια, καθίσταται ένα λεπτό καθήκον για τον δάσκαλο να δείξει τη σοβαρότητα του σκοπού πίσω από αυτό που μπορεί να θεωρηθεί ως δραστηριότητα αναψυχής. Όπως δηλώνουν ορισμένοι ερευνητές: «Το δράμα είναι μια λέξη που συχνά στέλνει κύματα πανικού μέσω του δασκάλου».
- Αμηχανία και αυθορμητισμός: Είναι συχνά δύσκολο για τους εκπαιδευτικούς να επιλέξουν τις κατάλληλες δραστηριότητες για τους μαθητές. Υπάρχει πάντα ένας φόβος για αμηχανία και απώλεια αυθορμητισμού. Οι μαθητές φοβούνται πάντα τι λέξη να επιλέξουν. Διστάζουν και επομένως δεν αλληλοεπιδρούν αυθόρμητα. Έτσι, η επιλογή των κατάλληλων ρόλων για τους διαφορετικούς μαθητές είναι πολύ σημαντική,
- Ενθάρρυνση λαθών: Στο παιχνίδι ρόλων και στην προσομοίωση, ο δάσκαλος δεν συμμετέχει στη δραστηριότητα. Επομένως, οι εκπαιδευόμενοι είναι οι μόνοι που ελέγχουν τα αποτελέσματα της εργασίας τους. Αυτό θα ανοίξει το δρόμο για τους μαθητές να κάνουν περισσότερα λάθη. Ο ιδανικός δάσκαλος

πρέπει να είναι «σκηνοθέτης θεάτρου». Είναι εκεί για να προτείνει στάσεις και ομιλίες και,

- Δραστηριότητες για όλα τα επίπεδα: Η χρήση role-play και η προσομοίωση στην τάξη χρειάζεται πολλή συζήτηση. Επομένως, μπορεί να μην είναι βολικό να εφαρμοστεί σε μαθητές με χαμηλή επάρκεια. Το παιχνίδι ρόλων και η προσομοίωση θα ήταν πιο κατάλληλα για μαθητές που έχουν την απαραίτητη επικοινωνιακή ικανότητα για να ολοκληρώσουν τη δραστηριότητα, όπως οι ενδιάμεσοι και οι προχωρημένοι μαθητές (Bloch et al, 2016).

3.2 Σεμινάρια Roleplaying

Ο ορισμός του «σεμιναρίου» είναι μια μαθησιακή συνεδρία στην οποία μια ομάδα περίπου 25 μαθητών που διευκολύνεται από έναν εμπειρογνώμονα περιεχομένου συζητά ερωτήματα και ζητήματα που προκύπτουν από τις ανάλογες αναγνώσεις σε ένα θέμα πρακτικής σημασίας (Singh, 2013).

Τα σεμινάρια role-play είναι διαφορετικά από άλλα λόγω της βραχύβιας, προκαθορισμένης φύσης τους. Ένα σεμινάριο role-play πρέπει να ακολουθεί μια συγκεκριμένη ατζέντα μάθησης. Υπάρχουν διάφοροι τρόποι λειτουργίας του role-play.

- Παρατήρηση: η μάθηση μέσω της παρατήρησης και του προβληματισμού συμβαίνει όταν μια ομάδα μαθητών παρακολουθεί ένα ειδικά σχεδιασμένο παιχνίδι ρόλων χρησιμοποιώντας ηθοποιούς, προσομοιωτές τους εκπαιδευτές.
- Μοντελοποίηση: Βοηθά στην εκμάθηση μιας έννοιας ή μιας ιδέας μέσω της συμμετοχής.

- Στοχασμός: Βοηθά στην τόνωση της ανάλυσης μέσω της διερεύνησης σύνθετων εννοιών και συζητήσεων - συνήθως ηθικών προβλημάτων όπου δεν υπάρχει σαφές σωστό ή λάθος.
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων: Ο συμμετέχων μπορεί να εξασκήσει και να αναπτύξει δεξιότητες.
- Αυτό-προβληματισμός: μέσω της συμμετοχής τους στο παιχνίδι ρόλων οι μαθητές φέρνουν στην επιφάνεια πολλές από τις κρυμμένες πτυχές τους και κατανοούν τις προκαταλήψεις και τις υποθέσεις τους. Το παιχνίδι ρόλων βοηθά τους μαθητές να δουν τον κόσμο μέσα από τα μάτια των άλλων ανθρώπων, και να κατανοήσουν τις μεθόδους επικοινωνίας.
- Επανενεργοποίηση: Η αναπαράσταση μιας προηγούμενης εμπειρίας βοηθάει στον εντοπισμό δημιουργικών λύσεων σε ένα πρόβλημα που θα μπορούσε προηγουμένως να είναι δύσκολο λόγω συναισθηματικής δυσφορίας.
- Τα παιχνίδια ρόλων μπορούν να είναι απλά ή περίπλοκα, σύντομα ή μεγάλα και μπορούν να προσαρμοστούν ώστε να ταιριάζουν στις ανάγκες όσων διδάσκονται (Stein et al, 2010).

Για την κατασκευή ενός role-play ο καθηγητής θα πρέπει να ορίσει:

1. Τους στόχους
2. τη ρύθμιση / τοποθέτηση
3. σαφείς περιγραφές ρόλων και τι θα λένε (τουλάχιστον ένα περίγραμμα)
4. το χρονικό όριο
5. τις εργασίες παρατηρητή (εάν υπάρχουν)
6. τους βασικούς κανόνες ασφάλειας και ανατροφοδότησης
7. την ημερήσια διάταξη

8. τις εργασίες του διαμεσολαβητή (Bosse et al, 2012)

3.3 Σεμινάρια Roleplaying & Εξ' αποστάσεως Μάθηση

Πολύ συχνά οι εκπαιδευτές έχουν περιορισμένη ή καθόλου εικονική εμπειρία ως μαθητής ή δάσκαλος. Πολλές μελέτες σημειώνουν ότι οι ρόλοι φαίνεται να αλλάζουν κατά τη μετάβαση στο διαδικτυακό περιβάλλον (Bosse et al, 2010).

Ένα σημαντικό σημείο είναι οι αλλαγές στην εκπαίδευση πρόσωπο με πρόσωπο. Η μείωση της προσωπικής επαφής και της αλληλεπίδρασης με τους μαθητές είναι μια κοινή ανησυχία που μοιράζεται η διδασκαλία καθηγητών στο Διαδίκτυο. Επιπλέον, η διαδικτυακή διδασκαλία φαίνεται να θέτει απαιτήσεις που είναι διαφορετικές από αυτές που συναντώνται σε μια παραδοσιακή τάξη (Kishimoto et al, 2013).

Παλαιότερη έρευνα σημείωσε ότι η μετάβαση από μια παραδοσιακή τάξη σε ένα εικονικό περιβάλλον απαιτεί μια μετάβαση από μια διδασκαλία με επίκεντρο τον εκπαιδευτικό σε μια διδασκαλία με επίκεντρο τον μαθητή. Αυτή η αλλαγή στην παράδοση της διδασκαλίας και την απόκτηση γνώσεων τροποποιεί τους εκπαιδευτικούς ρόλους της τάξης, οι οποίοι θέτουν μεγαλύτερη ευθύνη για τη μάθηση στους μαθητές (Lee, 2011).

Μια τέτοια αλλαγή ευθύνης μπορεί να αποδοθεί στην αυξημένη ευκαιρία και ευθύνη για τη συμμετοχή των μαθητών στο διαδικτυακό περιβάλλον, που παρατηρείται συχνά σε πίνακες συζητήσεων για μαθητές. Στις παραδοσιακές τάξεις οι εσωστρεφείς μαθητές μπορούν να κάθονται παθητικά και να επιλέξουν να μην συμμετάσχουν. Ωστόσο, στη διαδικτυακή τάξη η συμμετοχή είναι απαραίτητη, και οι πίνακες

συζήτησης απαιτούν από κάθε μαθητή να συνεισφέρει. Το διαδικτυακό περιβάλλον παρέχει πολλές ευκαιρίες για να συμβεί αυτό (Tolli, 2012).

Άλλες έρευνες δηλώνουν ότι μια άλλη αλλαγή στους ρόλους και τις ευθύνες της τάξης είναι ο διαχωρισμός της ανάπτυξης προγραμμάτων σπουδών, της ανάπτυξης περιεχομένου, της παράδοσης, της διδασκαλίας, των υπηρεσιών υποστήριξης φοιτητών, της διοίκησης, και της αξιολόγησης από την ευθύνη των μεμονωμένων μελών των εκπαιδευτικών ιδρυμάτων σε πολλά άτομα ή τμήματα. Μερικές φορές η εικονική μάθηση έχει μια ομάδα ατόμων που βοηθούν τους καθηγητές να αναπτύξουν το υλικό που απαιτείται για να διδάξουν ένα διαδικτυακό μάθημα. Αυτό το άτομο ή η ομάδα μπορεί να παρέχει προτάσεις μοντέλων για εκπαιδευτικό σχεδιασμό καθώς και τεχνική υποστήριξη. Τέτοια συνεργασία συμβαίνει συχνά σε συνδυασμό με το χρόνο αποδέσμευσης καθηγητών (Tyagunova et al, 2017).

Οι τροποποιημένοι ρόλοι είναι αναπόφευκτοι σε αυτό το μεταβαλλόμενο περιβάλλον. Σύμφωνα με παλαιότερες έρευνες, άλλοι ρόλοι διδασκαλίας αναπτύσσονται κατά τη μετάβαση από τη διδασκαλία στην τάξη στην εικονική εκπαίδευση. Για παράδειγμα, σε ένα εικονικό περιβάλλον μάθησης υπάρχει η δυνατότητα ανάπτυξης διαφορετικών ρόλων διδασκαλίας και μάθησης με μια λιγότερο θετική δομή (Purcaru, 2017).

Αυτή η πιθανή αλλαγή ρόλου θα μπορούσε να οδηγήσει έμπειρους δασκάλους να βρεθούν ως αρχικοί εκπαιδευτικοί στο διαδικτυακό περιβάλλον. Το εικονικό περιβάλλον της τάξης αντιμετωπίζει την πρώτη ιδέα της διαδικτυακής αυτοεκπαίδευσης εκπαιδευτικών ως ειδικών θεμάτων και μερικές φορές οδηγεί στην αντίστασή τους στη διαδικτυακή διδασκαλία, εν μέρει, λόγω της απώλειας ταυτότητάς τους (Aust, 2012).

Η μετάβαση στην διαδικτυακή εκπαιδευτική παράδοση παρέχει την ευκαιρία στο εκπαιδευτικό ίδρυμα να προβληματιστεί, να αξιολογήσει και να τροποποιήσει τις τρέχουσες διδακτικές πρακτικές τους. Η πιθανή ευκαιρία να αναπτυχθούν νέες ιδέες και να ενσωματωθούν διαφορετικές έννοιες σχετικά με τη διδασκαλία και τη μάθηση, επιτρέπει στο εκπαιδευτικό ίδρυμα να αναδιαρθρώσει τους παραδοσιακούς ρόλους και τις σχέσεις στην τάξη. Το εικονικό εκπαιδευτικό περιβάλλον έχει περιγραφεί ως μια νέα διάσταση στον τομέα της εκπαίδευσης που εμποδίζει το εκπαιδευτικό ίδρυμα να διδάξει με το πιο άνετο στυλ, και να θέσει το στάδιο για προβληματισμό και αξιολόγηση των διδακτικών πρακτικών τους. Η αποτελεσματική εικονική διδασκαλία δεν είναι διαισθητική. Οι μέθοδοι που μπορεί να έχουν λειτουργήσει σε παραδοσιακές τάξεις μπορεί να εμποδίσουν τους μαθητές στο εικονικό περιβάλλον. Τα ιδρύματα πρέπει να αναπτύξουν μια διαφορετική προοπτική της διδασκαλίας και του μαθησιακού περιβάλλοντος για να προετοιμαστεί για την ηλεκτρονική παροχή διδασκαλίας (Beck & Kulzer, 2018).

Τα ιδρύματα πρέπει να αξιολογήσουν ολοκληρωμένες θεωρίες μάθησης ενηλίκων και να αναπτύξουν μια διαδικασία που διευκολύνει την εξέταση, την αμφισβήτηση, την επικύρωση και την αναθεώρηση της μεταμορφωτικής θεωρίας της μάθησης. Για να πετύχει αυτή η διαδικασία, το εκπαιδευτικό ίδρυμα θα πρέπει να εξετάσει τα «προβληματικά πλαίσια αναφοράς τους για να τα κάνει πιο περιεκτικά, διακριτικά, ανοιχτά, ανακλαστικά και συναισθηματικά ικανά να αλλάξουν» (Zabar et al, 2010).

4 Εμπειρικό Μέρος

4.1 Μεθοδολογία

Για την αποτελεσματική εκτέλεση του έργου, σε αυτήν την έρευνα, ακολουθήθηκε ένας ποσοτικός ερευνητικός σχεδιασμός. Χρησιμοποιήθηκε ποσοτική έρευνα με σκοπό τη διερεύνηση των μαθημάτων εξ αποστάσεως με σεμινάρια παιχνιδιών ρόλου.

Η ποιοτική μέθοδος χρησιμοποιείται για τη διεξαγωγή ερευνών, και πραγματοποιείται επιδιώκοντας την κατανόηση της ανάλυσης και της ερμηνείας του γεγονότος, της κατάστασης ή της συμπεριφοράς. Η εστίασή της είναι στην έννοια, την εμπειρία και την περιγραφική ανάλυση. Στην καθορισμένη προσέγγιση τίποτα δεν φαίνεται δεδομένο και η διαδικασία του είναι ευέλικτη, επειδή μπορεί να επαναπροσδιορίσει και να επανασχεδιάσει τη ροή της ερευνητικής διαδικασίας. Ως μέσο ικανοποιητικών ποιοτικών ερευνών, είναι οι συνεντεύξεις και οι παρατηρήσεις των διαφόρων αντιδράσεων (Asao, T. 2012).

Η διαδικασία των συνεντεύξεων είναι χρονοβόρα, καθώς πρέπει να αναλυθούν οι γραπτές απαντήσεις των συμμετεχόντων, να συγκριθούν μεταξύ τους ώστε να προκύψουν κάποια συμπεράσματα, τα οποία εν τέλει θα είναι περιορισμένα λόγω του μικρού αριθμού των ερωτηθέντων. Επομένως, χρησιμοποιήθηκε η ποσοτική προσέγγιση με την χρήση ερωτηματολογίων που επιλέχθηκαν από άλλες έρευνες. Έτσι, προέκυψαν κάποιες απαντήσεις, όπου βοήθησαν στην καταγραφή των αποτελεσμάτων του ερευνητή, σχετικά με τη διερεύνηση των μαθημάτων εξ αποστάσεως με σεμινάρια παιχνιδιών ρόλου .

Εκτός από τα θετικά όπως προβλέπονται και αρνητικά. Ένα από τα κύρια είναι ότι οι συνθήκες του περιβάλλοντος είναι πιθανό να αλλάξουν τη στιγμή που θα γίνει η καταγραφή των απαντήσεων του ερωτηματολογίου, επομένως οι πληροφορίες που συλλέγει ο ερευνητής μπορεί επίσης να μεταβληθούν. Η συνέπεια θα είναι να αποπροσανατολιστεί από τους πρωταρχικούς της σκοπούς και να δυσκολευτεί να ερμηνεύσει τη σχέση μεταξύ αιτίας και αποτελέσματος, καθώς και να διακρίνει ποιοτικά από ποσοτικά στοιχεία.

Συνεπώς, είναι απαραίτητο να υπάρχει εμπειρία από την άποψη του ερευνητή, προκειμένου να είναι σε θέση να εξετάσει τις πληροφορίες που συγκεντρώθηκαν για να πραγματώσει τα αποτελέσματα, έτσι ώστε τα συμπεράσματα να παραμείνουν συνεπή με τους στόχους που τέθηκαν από την αρχή. Έτσι, κατά τη διάρκεια της διαδικασίας συλλογής των αποτελεσμάτων, ο ερευνητής διατηρεί την απόστασή του για να συλλέξει τα συμπεράσματα, αλλά και ολόκληρη η διαδικασία της γενικά να είναι αντικειμενική (Brannen, 2017).

4.2 Ανάλυση - Αποτελέσματα

Για την συλλογή των αποτελεσμάτων σχεδιάστηκε ένα ερωτηματολόγιο, όπου πληρούσε τις προδιαγραφές της έρευνας, και στόχευε στους σκοπούς της μελέτης.

Το ερωτηματολόγιο που απάντησαν οι συμμετέχοντες είχε αρχικά τις βασικές ερωτήσεις δημογραφικών, με τις προσωπικές τους πληροφορίες αναφορικά με το φύλο, την ηλικιακή ομάδα, την οικογενειακή κατάσταση, το επίπεδο σπουδών τους, και τέλος την θέση που βρίσκονται στο σχολείο που εργάζονται.

Έπειτα οι κύριες ερωτήσεις ήταν κατηγοριοποιημένες στις εξής ομάδες:

Λειτουργικότητα μάθησης εξ αποστάσεως

Εμπόδια στην μάθηση εξ αποστάσεως

Παιχνίδια ρόλου στη μάθηση

Συναισθήματα μαθητών με την εκπαίδευση εξ αποστάσεως

Τέλος, οι απαντήσεις των ερωτηματολογίων σφραγίστηκαν σε φακέλους και τα παρέλαβε ο ερευνητής, για την ανάλυση των αποτελεσμάτων.

4.3 Δείγμα

Η δειγματοληψία ήταν τυχαία και οι συμμετέχοντες δεν έπρεπε να πληρούν συγκεκριμένα χαρακτηριστικά, πέραν του να είναι καθηγητές και να εργάζονται σε κάποιο σχολείο. Στη συνέχεια, βρέθηκαν διαφορές με βάση τα χαρακτηριστικά τους, όπως τα δημογραφικά στοιχεία ή τις προσωπικές τους αντιλήψεις για το επιλεγμένο θέμα. Το δείγμα ήταν επίσης κατάλληλο καθώς οι ερωτηθέντες που επέλεξαν να συμμετάσχουν βοήθησαν στην εξαγωγή συμπερασμάτων κατά την ανάλυση των απαντήσεων (Crowe, M., & Sheppard, L. 2010).

Ο αριθμός των συμμετεχόντων που στοχεύει η έρευνα είναι 93 άτομα

4.4 Διαδικασία Διεξαγωγής Έρευνας

Το δείγμα που συλλέχθηκε ήταν τυχαίο, και οι ερωτηθέντες που συμμετείχαν δεν χρειάστηκαν να ανταποκριθούν σε συγκεκριμένα χαρακτηριστικά. Ο αριθμός των συμμετεχόντων που στόχευαν σε αυτήν την έρευνα ήταν 93 άτομα, καθώς ο αριθμός βοηθάει αρκετά στη διερεύνηση του θέματος. (Kent, 2007).

Η έρευνα είχε σκοπό να αναλύσει τη μάθηση εξ αποστάσεως με σεμινάρια παιχνιδιών ρόλου. Χρησιμοποιήθηκε ποσοτική μελέτη και συγκεκριμένα η έρευνα διεξήχθη μέσω ερωτηματολογίου, το οποίο επιλέχθηκε για να καλύψει τις ανάγκες της μελέτης, ενώ τα ερωτηματολόγια κοινοποιήθηκαν και συμπληρώθηκαν από συνολικά 93 συμμετέχοντες, αφού πρώτα ενημερώθηκαν ότι οι απαντήσεις τους θα ήταν ανώνυμες και θα χρησιμοποιηθούν μόνο για τον σκοπό της έρευνας. Επομένως, η έρευνα πραγματοποιήθηκε με ερωτηματολόγια και τα αποτελέσματα αναλύθηκαν στατιστικά με το στατιστικό πακέτο SPSS. (Creswell J.W. 2009).).

4.5 Ερευνητικά ερωτήματα

Κατά τη διάρκεια του σχεδιασμού του ερωτηματολογίου προέκυψαν μερικά ερευνητικά ερωτήματα τα οποία ήταν τα εξής:

Κατά πόσο μπορεί να είναι στα μέγιστα επίπεδα η λειτουργικότητα μάθησης εξ αποστάσεως ;

Υπάρχουν εμπόδια στον τρόπο μάθησης εξ αποστάσεως;

Είναι σημαντικός ο ρόλος παιχνιδιών στη μάθηση εξ αποστάσεως;

Τα παραπάνω ερωτήματα αναλύθηκαν στο κεφάλαιο της συζήτησης της ανάλυσης.

5 Αποτελέσματα

φύλο

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Άντρα	43	46,2	46,2	46,2
	ς				
	Γυναίκα	50	53,8	53,8	100,0
	α				
	Total	93	100,0	100,0	

Από τον παραπάνω πίνακα προκύπτει το φύλο των ερωτηθέντων. Το μεγαλύτερο ποσοστό ανήκει στις γυναίκες (53,8%) και το ακόλουθο (46,2%) ανήκει στους άντρες.

ηλικία

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	18-24	14	15,1	15,1	15,1
	25-34	27	29,0	29,0	44,1
	35-44	33	35,5	35,5	79,6

45-54	16	17,2	17,2	96,8
55+	3	3,2	3,2	100,0
Total	93	100,0	100,0	

Ο παραπάνω πίνακας απεικονίζει τις ηλικίες των συμμετεχόντων. Το μεγαλύτερο ποσοστό (35,5%) ανήκει στους καθηγητές με ηλικία από 35 έως 44 ετών, και το ακόλουθο ποσοστό (29%) ανήκει στα άτομα με ηλικία από 25 έως 34 ετών. Έπειτα βρίσκεται ποσοστό (17,2%) με ηλικία από 45 έως 54 ετών, και τέλος τα μικρότερα ποσοστά (15,1% και 3,2%) ανήκουν στους καθηγητές με ηλικία άνω των 55 ετών και από 18 έως 24 ετών, στα αντίστοιχα ποσοστά.

οικογενειακή κατάσταση

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Val	Ελεύθερος	14	15,1	15,1	15,1
id	Σε σχέση	20	21,5	21,5	36,6
	Έγγαμος με	32	34,4	34,4	71,0
	ή χωρίς				
	παιδιά				
	Άγαμος με	18	19,4	19,4	90,3
	ή χωρίς				

—	παιδιά				
	Διαζευγμέν	9	9,7	9,7	100,0
	ος				
	Total	93	100,0	100,0	

Ο παραπάνω πίνακας απεικονίζει την οικογενειακή κατάσταση των συμμετεχόντων. Το μεγαλύτερο ποσοστό (34,4%) ανήκει στα άτομα που δηλώνουν έγγαμοι με ή χωρίς παιδιά, ενώ το αμέσως ακόλουθο ποσοστό (21,5%) ανήκει στα άτομα που δηλώνουν σε σχέση. Έπειτα, ακολουθεί ποσοστό (19,4%) που δηλώνουν άγαμοι με ή χωρίς παιδιά, και τέλος τα μικρότερα ποσοστά που προέκυψαν (15,1% και 9,7%) δηλώνουν ελεύθεροι και διαζευγμένοι στα αντίστοιχα ποσοστά.

επίπεδο εκπαίδευσης

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TEI- ΑΕΙ	38	40,9	40,9	40,9
	ΙΕΚ	7	7,5	7,5	48,4
	Ιδιωτική Σχολή				
	Μεταπ υχιακό	35	37,6	37,6	86,0

Διδακτο ρικό	13	14,0	14,0	100,0
Total	93	100,0	100,0	

Ο παραπάνω πίνακας απεικονίζει το ανώτερο επίπεδο εκπαίδευσης που διαθέτουν οι συμμετέχοντες. Το μεγαλύτερο ποσοστό (40,9%) δήλωσαν ΤΕΙ-ΑΕΙ, ενώ το ακόλουθο (37,6%) δηλώνουν πως διαθέτουν μεταπτυχιακό. Τέλος, τα μικρότερα ποσοστά (14% και 7,5%) δηλώνουν διδακτορικό και ΙΕΚ- ιδιωτική σχολή, στα αντίστοιχα ποσοστά.

σχολείο που εργάζεστε

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Val id Οργανικ ή	67	72,0	72,0	72,0
Απόσπασ η	16	17,2	17,2	89,2
Αναπληρ ωτής/τρι α	10	10,8	10,8	100,0
Total	93	100,0	100,0	

Ο παραπάνω πίνακας απεικονίζει τη θέση που εκπροσωπούν οι συμμετέχοντες στο σχολείο που εργάζονται. Το μεγαλύτερο ποσοστό (72%) δήλωσαν οργανική, ενώ το ακόλουθο ποσοστό (17,2%) δήλωσαν απόσπαση. Τέλος, το μικρότερο ποσοστό (10,8%) δήλωσαν αναπληρωτές.

Παρακάτω αναλύονται κατά μέσο όρο οι κατηγορίες του ερωτηματολογίου.

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
μέσος όρος λειτουργικότητας	93	2,17	3,17	2,6792	,19230
μέσος όρος εμποδίων	93	1,50	3,25	2,3737	,35090
μέσος όρος παιχνιδιών ρόλου	93	1,38	3,25	1,8239	,49599
μέσος όρος αισθημάτων μαθητών	93	1,67	3,33	2,6487	,39583
Valid N (listwise)	93				

Ο παραπάνω πίνακας απεικονίζει τους μέσους όρους των κατηγοριών, σύμφωνα με τις απαντήσεις των συμμετεχόντων.

Η πρώτη κατηγορία που αφορούσε την λειτουργικότητα της μάθησης εξ αποστάσεως, ήταν 2,67(που παραπέμπει στο 3). Αυτό σημαίνει πως οι περισσότεροι απάντησαν ότι ούτε συμφωνούν ούτε διαφωνούν με τον τρόπο λειτουργίας του συστήματος αυτού.

Η δεύτερη κατηγορία αφορούσε τα εμπόδια της μάθησης εξ αποστάσεως και ο μέσος όρος της ήταν 2,37 (που παραπέμπει στο 2). Αυτό σημαίνει πως οι περισσότεροι καθηγητές απάντησαν ότι συμφωνούν με τα εμπόδια που αναφέρθηκαν, επομένως είναι αρκετά.

Η Τρίτη κατηγορία αφορούσε τα παιχνίδια ρόλων στην μάθηση, και κατά πόσο συμφωνούν με αυτά οι καθηγητές ως προς την εφαρμογή τους. Ο μέσος όρος που προέκυψε ήταν 1,82, (που παραπέμπει στο 2) και σημαίνει πως οι περισσότεροι συμφωνούν με αυτού του είδους μάθησης.

Η τέταρτη και τελευταία κατηγορία αφορά τα συναισθήματα των μαθητών αναφορικά με την εκπαίδευση εξ αποστάσεως. Ο μέσος όρος που προέκυψε ήταν 2,64 (που παραπέμπει στο 3), και σημαίνει πως οι περισσότεροι καθηγητές πιστεύουν ότι οι μαθητές είναι «αρκετά» ικανοποιημένοι με αυτού του είδους εκπαίδευσης.

Στους παρακάτω πίνακες, οι συμμετέχοντες έπρεπε να επιλέξουν αν συμφωνούν ή διαφωνούν απόλυτα με την εξής αρίθμηση:

- 1 Συμφωνώ απόλυτα
- 2 Συμφωνώ
- 3 Ούτε συμφωνώ ούτε διαφωνώ

- 4 Διαφωνώ
- 5 Διαφωνώ απόλυτα

Παρακάτω περιγράφονται πιο αναλυτικά οι απαντήσεις των συμμετεχόντων αναφορικά με τη λειτουργικότητα των μαθημάτων εξ αποστάσεως.

6. Θεωρώ ότι η μάθηση εξ αποστάσεως μπορεί να λειτουργήσει σε υψηλά επίπεδα.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	4	4,3	4,3	4,3
	2	5	5,4	5,4	9,7
	3	33	35,5	35,5	45,2
	4	31	33,3	33,3	78,5
	5	20	21,5	21,5	100,0
	Total	93	100,0	100,0	

Από τον παραπάνω πίνακα το μεγαλύτερο ποσοστό (35,5%) απάντησε πως ούτε συμφωνεί ούτε διαφωνεί με την παραπάνω πρόταση, ενώ το ακόλουθο ποσοστό (33,3%) απάντησε πως διαφωνεί.

7. Θεωρώ ότι η μάθηση εξ αποστάσεως είναι σημαντική.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	49	52,7	52,7	52,7
	2	25	26,9	26,9	79,6
	3	11	11,8	11,8	91,4
	4	5	5,4	5,4	96,8
	5	3	3,2	3,2	100,0
	Total	93	100,0	100,0	

Από τον παραπάνω πίνακα το μεγαλύτερο ποσοστό (52,7%) απάντησε συμφωνεί απόλυτα με την παραπάνω πρόταση, και το ακόλουθο ποσοστό (26,9%) απάντησε πως συμφωνεί.

8. Θεωρώ ότι υπάρχει η κατάλληλη υποστήριξη για μάθηση εξ αποστάσεως.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	3	3,2	3,2	3,2
	2	4	4,3	4,3	7,5

3	22	23,7	23,7	31,2
4	52	55,9	55,9	87,1
5	12	12,9	12,9	100,0
Total	93	100,0	100,0	

Από τον παραπάνω πίνακα το μεγαλύτερο ποσοστό (55,9%) απάντησε πως διαφωνεί με την παραπάνω πρόταση, και το ακόλουθο ποσοστό (23,7%) απάντησε πως ούτε συμφωνεί ούτε διαφωνεί.

9. Θεωρώ ότι το εκπαιδευτικό προσωπικό μπορεί να καταρτισθεί σωστά.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	26	28,0	28,0	28,0
	2	56	60,2	60,2	88,2
	3	3	3,2	3,2	91,4
	4	5	5,4	5,4	96,8
	5	3	3,2	3,2	100,0
Total		93	100,0	100,0	

Από τον παραπάνω πίνακα το μεγαλύτερο ποσοστό (60,2%) απάντησε πως συμφωνεί με την παραπάνω πρόταση, και το ακόλουθο ποσοστό (28%) απάντησε πως συμφωνεί απόλυτα.

10. Θεωρώ ότι οι καθηγητές είναι κατάλληλοι για μάθηση εξ αποστάσεως.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	12	12,9	12,9	12,9
	2	2	2,2	2,2	15,1
	3	63	67,7	67,7	82,8
	4	14	15,1	15,1	97,8
	5	2	2,2	2,2	100,0
	Total	93	100,0	100,0	

Από τον παραπάνω πίνακα το μεγαλύτερο ποσοστό (67,7%) απάντησε πως ούτε συμφωνεί ούτε διαφωνεί με την παραπάνω πρόταση, και το ακόλουθο ποσοστό (15,1%) απάντησε πως διαφωνεί.

11. Θεωρώ ότι υπάρχουν οι κατάλληλες υποδομές για την μάθηση εξ

αποστάσεως.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	5	5,4	5,4	5,4
	3	19	20,4	20,4	25,8
	4	59	63,4	63,4	89,2
	5	10	10,8	10,8	100,0
Total		93	100,0	100,0	

Από τον παραπάνω πίνακα το μεγαλύτερο ποσοστό (63,4%) απάντησε πως διαφωνεί με την παραπάνω πρόταση, και το ακόλουθο ποσοστό (20,4%) απάντησε πως ούτε συμφωνεί ούτε διαφωνεί.

12. Θεωρώ ότι μπορούν να αξιοποιηθούν οι γνώσεις και οι εμπειρίες των καθηγητών ως προς την καλύτερη δυνατή μάθηση εξ αποστάσεως.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	24	25,8	25,8	25,8
	2	56	60,2	60,2	86,0
	3	11	11,8	11,8	97,8

	4	2	2,2	2,2	100,0
Total	93		100,0	100,0	

Από τον παραπάνω πίνακα το μεγαλύτερο ποσοστό (60,2%) απάντησε πως συμφωνεί με την παραπάνω πρόταση, και το ακόλουθο ποσοστό (25,8%) απάντησε πως συμφωνεί απόλυτα .

Παρακάτω περιγράφονται πιο αναλυτικά οι απαντήσεις των συμμετεχόντων αναφορικά με τα εμπόδια των μαθημάτων εξ αποστάσεως.

13. Θεωρώ ότι η μάθηση εξ αποστάσεως διαταράσσει την οικογενειακή ζωή του μαθητή

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	33	35,5	35,5	35,5
	2	31	33,3	33,3	68,8
	3	14	15,1	15,1	83,9

4	12	12,9	12,9	96,8
5	3	3,2	3,2	100,0
Total	93	100,0	100,0	

Από τον παραπάνω πίνακα το μεγαλύτερο ποσοστό (35,5%) απάντησε πως συμφωνεί απόλυτα με την παραπάνω πρόταση, και το ακόλουθο ποσοστό (33,3%) απάντησε πως συμφωνεί.

14. Θεωρώ ότι η απειρία των καθηγητών προς αυτή τη μορφή εκπαίδευσης μπορεί να αποτελέσει πρόβλημα στη μάθηση.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	55	59,1	59,1	59,1
	2	24	25,8	25,8	84,9
	3	7	7,5	7,5	92,5
	4	5	5,4	5,4	97,8
	5	2	2,2	2,2	100,0
Total		93	100,0	100,0	

Από τον παραπάνω πίνακα το μεγαλύτερο ποσοστό (59,1%) απάντησε πως συμφωνεί απόλυτα με την παραπάνω πρόταση, και το ακόλουθο ποσοστό (25,8%) απάντησε πως συμφωνεί.

15. Θεωρώ πρόβλημα την αδυναμία διαπροσωπικής επαφής με τους μαθητές

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	29	31,2	31,2	31,2
	2	45	48,4	48,4	79,6
	3	5	5,4	5,4	84,9
	4	11	11,8	11,8	96,8
	5	3	3,2	3,2	100,0
	Total	93	100,0	100,0	

Από τον παραπάνω πίνακα το μεγαλύτερο ποσοστό (48,4%) απάντησε πως συμφωνεί με την παραπάνω πρόταση, και το ακόλουθο ποσοστό (31,2%) απάντησε πως συμφωνεί απόλυτα.

16. Θεωρώ πρόβλημα την αδυναμία πρόσβασης σε εκπαιδευτικό υλικό και σε βιβλιοθήκες.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	9	9,7	9,7	9,7
	2	16	17,2	17,2	26,9
	4	45	48,4	48,4	75,3
	5	23	24,7	24,7	100,0
Total		93	100,0	100,0	

Από τον παραπάνω πίνακα το μεγαλύτερο ποσοστό (48,4%) απάντησε πως διαφωνεί με την παραπάνω πρόταση, και το ακόλουθο ποσοστό (24,7%) απάντησε πως διαφωνεί απόλυτα.

Παρακάτω περιγράφονται πιο αναλυτικά οι απαντήσεις των συμμετεχόντων αναφορικά το πόσο συμφωνούν με τα παιχνίδια ρόλου στη μάθηση.

17. Τα παιχνίδια ρόλου βοηθούν τους μαθητές να είναι παραγωγικοί.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
--	--	-----------	---------	---------------	--------------------

Valid	1	41	44,1	44,1	44,1
	2	41	44,1	44,1	88,2
	3	4	4,3	4,3	92,5
	4	4	4,3	4,3	96,8
	5	3	3,2	3,2	100,0
	Total	93	100,0	100,0	

Από τον παραπάνω πίνακα το μεγαλύτερο ποσοστό (44,1%) απάντησε πως συμφωνεί και πως συμφωνεί απόλυτα με την παραπάνω πρόταση.

18. Τα παιχνίδια ρόλου ελκύουν το ενδιαφέρον των μαθητών.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	56	60,2	60,2	60,2
	2	29	31,2	31,2	91,4
	3	4	4,3	4,3	95,7
	4	4	4,3	4,3	100,0
	Total	93	100,0	100,0	

Από τον παραπάνω πίνακα το μεγαλύτερο ποσοστό (60,2%) απάντησε πως συμφωνεί απόλυτα και το ακόλουθο ποσοστό (31,2%) απάντησε πως συμφωνεί με την παραπάνω πρόταση.

19. τα παιχνίδια ρόλου βοηθούν τους μαθητές να κατανοούν καλύτερα το μάθημα.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	52	55,9	55,9	55,9
	2	31	33,3	33,3	89,2
	3	4	4,3	4,3	93,5
	4	3	3,2	3,2	96,8
	5	3	3,2	3,2	100,0
	Total	93	100,0	100,0	

Από τον παραπάνω πίνακα το μεγαλύτερο ποσοστό (55,9%) απάντησε πως συμφωνεί απόλυτα και το ακόλουθο ποσοστό (33,3%) απάντησε πως συμφωνεί με την παραπάνω πρόταση.

20. Η ύλη αποκτά ενδιαφέρον και ο μαθητής προτιμά να προσέχει περισσότερο.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	46	49,5	49,5	49,5
	2	34	36,6	36,6	86,0
	3	6	6,5	6,5	92,5
	4	4	4,3	4,3	96,8
	5	3	3,2	3,2	100,0
	Total	93	100,0	100,0	

Από τον παραπάνω πίνακα το μεγαλύτερο ποσοστό (49,5%) απάντησε πως συμφωνεί απόλυτα και το ακόλουθο ποσοστό (36,6%) απάντησε πως συμφωνεί με την παραπάνω πρόταση.

21. Η μάθηση με παιχνίδια ρόλου αποτελεί πρόκληση για τον μαθητή.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	26	28,0	28,0	28,0
	2	33	35,5	35,5	63,4

3	26	28,0	28,0	91,4
4	5	5,4	5,4	96,8
5	3	3,2	3,2	100,0
Total	93	100,0	100,0	

Από τον παραπάνω πίνακα το μεγαλύτερο ποσοστό (35%) απάντησε πως συμφωνεί και τα ακόλουθα ίσα ποσοστά (28%) απάντησε πως συμφωνεί απόλυτα και πως ούτε συμφωνεί ούτε διαφωνεί με την παραπάνω πρόταση.

22. Οι μαθητές νιώθουν ικανοποιημένοι με αυτόν τον τρόπο μάθησης, καθώς δεν νιώθουν την κούραση που θα ένιωθαν σε άλλη περίπτωση.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	55	59,1	59,1	59,1
	2	25	26,9	26,9	86,0
	3	2	2,2	2,2	88,2
	4	11	11,8	11,8	100,0
Total		93	100,0	100,0	

Από τον παραπάνω πίνακα το μεγαλύτερο ποσοστό (59,1%) απάντησε πως συμφωνεί απόλυτα και το ακόλουθο ποσοστό (26,9%) απάντησε πως συμφωνεί με την παραπάνω πρόταση.

23. Οι μαθητές δείχνουν ότι απολαμβάνουν αυτού τη είδους τη μάθηση.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	15	16,1	16,1	16,1
	2	73	78,5	78,5	94,6
	4	4	4,3	4,3	98,9
	5	1	1,1	1,1	100,0
Total		93	100,0	100,0	

Από τον παραπάνω πίνακα το μεγαλύτερο ποσοστό (78,5%) απάντησε πως συμφωνεί και το ακόλουθο ποσοστό (16,1%) απάντησε πως συμφωνεί απόλυτα με την παραπάνω πρόταση.

24. Οι μαθητές αποκτούν εμπειρίες και τα οφέλη είναι περισσότερα, όπως η συνεργασία με άλλους συμμαθητές.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	21	22,6	22,6	22,6
	2	55	59,1	59,1	81,7
	3	10	10,8	10,8	92,5
	4	5	5,4	5,4	97,8
	5	2	2,2	2,2	100,0
	Total	93	100,0	100,0	

Από τον παραπάνω πίνακα το μεγαλύτερο ποσοστό (59,1%) απάντησε πως συμφωνεί και το ακόλουθο ποσοστό (22,6%) απάντησε πως συμφωνεί απόλυτα με την παραπάνω πρόταση.

Στους παρακάτω πίνακες, οι συμμετέχοντες έπρεπε να επιλέξουν πόσο ικανοποιημένοι θεωρούν ότι είναι οι μαθητές με την εκπαίδευση εξ αποστάσεως με την εξής αρίθμηση:

1. Καθόλου
2. Λίγο
3. Αρκετά
4. Πολύ

5. Πάρα πολύ

25. Είναι ικανοποιημένοι με την έγκαιρη ανατροφοδότηση που λαμβάνουν.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	24	25,8	25,8	25,8
	2	35	37,6	37,6	63,4
	3	25	26,9	26,9	90,3
	4	9	9,7	9,7	100,0
Total		93	100,0	100,0	

Από τον παραπάνω πίνακα το μεγαλύτερο ποσοστό των καθηγητών (37,6%) απάντησε πως οι μαθητές νιώθουν λίγο ικανοποιημένοι και το ακόλουθο ποσοστό (25,8%) απάντησε πως δεν είναι καθόλου ικανοποιημένοι με την παραπάνω πρόταση.

26. Είναι ικανοποιημένοι με την επαρκή πρόσβαση στην συμβουλευτική των εκπαιδευτικών.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	16	17,2	17,2	17,2

3	8	8,6	8,6	25,8
4	44	47,3	47,3	73,1
5	25	26,9	26,9	100,0
Total	93	100,0	100,0	

Από τον παραπάνω πίνακα το μεγαλύτερο ποσοστό των καθηγητών (47,3%) απάντησε πως οι μαθητές νιώθουν πολύ ικανοποιημένοι και το ακόλουθο ποσοστό (26,9%) απάντησε πως νιώθουν πάρα πολύ ικανοποιημένοι με την παραπάνω πρόταση.

27. Είναι ικανοποιημένοι με την εύκολη πρόσβαση στα βίντεο

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	17	18,3	18,3	18,3
	2	68	73,1	73,1	91,4
	3	2	2,2	2,2	93,5
	4	4	4,3	4,3	97,8
	5	2	2,2	2,2	100,0
Total		93	100,0	100,0	

Από τον παραπάνω πίνακα το μεγαλύτερο ποσοστό των καθηγητών (73,1%) απάντησε πως οι μαθητές νιώθουν λίγο ικανοποιημένοι και το ακόλουθο ποσοστό (18,3%) απάντησε πως δεν είναι καθόλου ικανοποιημένοι με την παραπάνω πρόταση.

28. Είναι ικανοποιημένοι με την εύκολη πρόσβαση στα εργαλεία ήχου.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	12	12,9	12,9	12,9
	2	68	73,1	73,1	86,0
	3	8	8,6	8,6	94,6
	4	5	5,4	5,4	100,0
	Total	93	100,0	100,0	

Από τον παραπάνω πίνακα το μεγαλύτερο ποσοστό των καθηγητών (73,1%) απάντησε πως οι μαθητές νιώθουν λίγο ικανοποιημένοι και το ακόλουθο ποσοστό (12,9%) απάντησε πως δεν είναι καθόλου ικανοποιημένοι με την παραπάνω πρόταση.

29. Είναι ικανοποιημένοι με το υλικό της ηλεκτρονικής βιβλιοθήκης

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	23	24,7	24,7	24,7
	3	18	19,4	19,4	44,1
	4	52	55,9	55,9	100,0
Total		93	100,0	100,0	

Από τον παραπάνω πίνακα το μεγαλύτερο ποσοστό των καθηγητών (55,9%) απάντησε πως οι μαθητές νιώθουν πολύ ικανοποιημένοι και το ακόλουθο ποσοστό (24,7%) απάντησε πως είναι λίγο ικανοποιημένοι με την παραπάνω πρόταση.

30. Είναι ικανοποιημένοι με το χρονικό περιθώριο που δίνεται για την ολοκλήρωση εργασιών.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	11	11,8	11,8	11,8
	2	43	46,2	46,2	58,1
	3	26	28,0	28,0	86,0
	4	9	9,7	9,7	95,7
	5	4	4,3	4,3	100,0
Total		93	100,0	100,0	

Από τον παραπάνω πίνακα το μεγαλύτερο ποσοστό των καθηγητών (46,2%) απάντησε πως οι μαθητές νιώθουν λίγο ικανοποιημένοι και το ακόλουθο ποσοστό (28%) απάντησε είναι αρκετά ικανοποιημένοι με την παραπάνω πρόταση.

6 Συζήτηση

Η παραπάνω έρευνα πραγματοποιήθηκε με σκοπό να διερευνηθεί κατά πόσο μπορεί να εφαρμοστεί η εκπαίδευση εξ αποστάσεως και η εφαρμογή παιχνιδιών ρόλου. Με τη σχεδίαση του ερωτηματολογίου και τη συλλογή των απαντήσεων, η διερεύνηση του θέματος αναλύθηκε αρκετά.

Αναφορικά με τα δημογραφικά των συμμετεχόντων καθηγητών, το μεγαλύτερο ποσοστό ανήκει στους καθηγητές με ηλικία από 35 έως 44 ετών, έγγαμους με ή χωρίς παιδιά, ανώτατο πτυχίο ΤΕΙ-ΑΕΙ, και το ακόλουθο ποσοστό δήλωσε μεταπτυχιακό. Η θέση που δηλώσαν πως έχουν οι περισσότεροι ήταν η οργανική.

Έπειτα, πραγματοποιήθηκαν μέσοι όροι ώστε να προκύψουν τα αποτελέσματα, σχετικά με το τί απάντησαν οι περισσότεροι. Η πρώτη κατηγορία αφορούσε την λειτουργικότητα της μάθησης εξ αποστάσεως και οι περισσότεροι απάντησαν ότι ούτε συμφωνούν ούτε διαφωνούν με τον τρόπο λειτουργίας του συστήματος αυτού. Έτσι απαντάται και το πρώτο ερευνητικό ερώτημα, όπου το σύστημα φαίνεται να μπορεί να λειτουργήσει σε μέτρια επίπεδα.

Δηλώσαν ότι η μάθηση εξ αποστάσεως μπορεί να λειτουργήσει σε υψηλά επίπεδα, πως είναι σημαντική αλλά δεν υπάρχει η κατάλληλη υποστήριξη για μάθηση αυτού του είδους. Επιπροσθέτως, το εκπαιδευτικό προσωπικό μπορεί να καταρτισθεί σωστά δήλωσαν οι περισσότεροι αλλά οι καθηγητές δεν είναι σίγουρο πως είναι κατάλληλοι γι' αυτό. Τέλος, δηλώθηκε πως δεν υπάρχουν οι κατάλληλες υποδομές για την μάθηση εξ αποστάσεως, αλλά μπορούν να αξιοποιηθούν οι γνώσεις και οι εμπειρίες των καθηγητών ως προς την καλύτερη δυνατή εκπαίδευση.

Η δεύτερη κατηγορία αφορούσε τα εμπόδια της μάθησης εξ αποστάσεως και οι περισσότεροι καθηγητές απάντησαν ότι συμφωνούν με τα εμπόδια που αναφέρθηκαν, επομένως είναι αρκετά και αναφέρονται παρακάτω, όπως επίσης και απαντούν το δεύτερο ερευνητικό ερώτημα.

Η μάθηση εξ αποστάσεως διαταράσσει την οικογενειακή ζωή του μαθητή. Η απειρία των καθηγητών προς αυτή τη μορφή εκπαίδευσης μπορεί να αποτελέσει πρόβλημα στη μάθηση. Υπάρχει πρόβλημα λόγω αδυναμίας διαπροσωπικής επαφής με τους μαθητές, αλλά παρόλα αυτά δεν υπάρχει πρόβλημα την αδυναμία πρόσβασης σε εκπαιδευτικό υλικό και σε βιβλιοθήκες.

Η τρίτη κατηγορία αφορούσε τα παιχνίδια ρόλων στην μάθηση, και οι περισσότεροι καθηγητές απάντησαν πως συμφωνούν με αυτού του είδους μάθησης, και απαντάται το τρίτο ερευνητικό ερώτημα με τους λόγους που είναι σημαντικά.

Τα παιχνίδια ρόλου βοηθούν τους μαθητές να είναι παραγωγικοί, ελκύουν το ενδιαφέρον των μαθητών, βοηθούν τους μαθητές να κατανοούν καλύτερα το μάθημα καθώς η ύλη αποκτά ενδιαφέρον και ο μαθητής προτιμά να προσέχει περισσότερο. Η μάθηση με παιχνίδια ρόλου αποτελεί πρόκληση για τον μαθητή και νιώθουν ικανοποιημένοι με αυτόν τον τρόπο μάθησης, καθώς δεν νιώθουν την κούραση που θα ένιωθαν σε άλλη περίπτωση. Επιπλέον, οι μαθητές δείχνουν ότι απολαμβάνουν αυτού τη είδους τη μάθηση και τέλος, αποκτούν εμπειρίες και τα οφέλη είναι περισσότερα, όπως η συνεργασία με άλλους συμμαθητές.

Η τέταρτη και τελευταία κατηγορία αφορά τα συναισθήματα των μαθητών αναφορικά με την εκπαίδευση εξ αποστάσεως. Οι περισσότεροι καθηγητές πιστεύουν ότι οι μαθητές είναι «αρκετά» ικανοποιημένοι με αυτού του είδους εκπαίδευσης.

Έτσι σύμφωνα με τις απαντήσεις του ερωτηματολογίου οι περισσότεροι καθηγητές θεωρούν οι μαθητές νιώθουν λίγο ικανοποιημένοι με την έγκαιρη ανατροφοδότηση που λαμβάνουν. Παρόλα αυτά, νιώθουν πολύ ικανοποιημένοι με την επαρκή πρόσβαση στην συμβουλευτική των εκπαιδευτικών. Αναφορικά με την πρόσβαση στα βίντεο δεν την βρίσκουν εύκολη, όπως και με τα εργαλεία ήχου. Από την άλλη πλευρά, νιώθουν πολύ ικανοποιημένοι με το υλικό της ηλεκτρονικής βιβλιοθήκης, αλλά λίγο ικανοποιημένοι με το χρονικό περιθώριο που δίνεται για την ολοκλήρωση εργασιών.

7 Συμπεράσματα

Το Role Play, ή το Role Playing, επιτρέπει στον μαθητή να αναλάβει το ρόλο ή τα καθήκοντα μιας εργασίας, εξασκώντας ή προσομοιώνοντας πραγματικές συνθήκες εργασίας. Το role-play αποσκοπεί στην εκμάθηση, την βελτίωση η την ανάπτυξη δεξιοτήτων που απαιτούνται για μια συγκεκριμένη θέση.

Το παιχνίδι ρόλων είναι χρήσιμο στην προπόνηση, στην προετοιμασία για απρόβλεπτες καταστάσεις και στις ιδέες δοκιμών. Η προπόνηση είναι η πιο προφανής χρήση του role-play.

Μεγάλο μέρος της εκπαίδευσης επικεντρώνεται σε προβλέψιμες καταστάσεις, όπως πώληση, επικοινωνία, διαχείριση ατόμων, εξυπηρέτηση πελατών και ούτω καθεξής. Αυτές είναι συνήθως προβλέψιμες καταστάσεις. Ωστόσο, η επιχείρηση είναι μέρος της ζωής και η ζωή είναι περιστασιακά απρόβλεπτη. Απαιτούνται ιδιαίτερες δημιουργικές δεξιότητες για την αντιμετώπιση απροσδόκητων καταστάσεων.

Ένοπλες ληστείες, εξοργισμένοι πελάτες, συνάδελφοι που έχουν προβλήματα, αιτήματα για δωροδοκίες, ατυχήματα, είναι μερικές από τις απρόβλεπτες καταστάσεις που μπορεί να αντιμετωπίσουν οι άνθρωποι.

Η περαιτέρω ανάπτυξη της κατάστασης και η δημιουργία ελαφρών (ή εντελώς παράλογων) σεναρίων, όπως μια αποκάλυψη ζόμπι ή η απαγωγή από εξωγήινους, είναι ένας διασκεδαστικός αλλά χρήσιμος τρόπος για να διδαχθούν οι άνθρωποι πως να αντιμετωπίσουν το απροσδόκητο. Ενώ η απαγωγή από εξωγήινους είναι απίθανη, αυτό που μαθαίνει κάποιος σε ένα τέτοιο παιχνίδι ρόλων θα είναι χρήσιμο εάν βρεθεί σε απρόσμενες και δύσκολες καταστάσεις.

Τα παιχνίδια ρόλων μπορούν να είναι ένας πολύ καλός τρόπος δοκιμής ιδεών. Αυτό σημαίνει ότι η ιδέα πρέπει να τροποποιηθεί για να λειτουργεί καλύτερα στην πραγματική ζωή. Τα παιχνίδια ρόλων είναι προφανώς πιο χρήσιμα για τη δοκιμή ιδεών που περιλαμβάνουν αλληλεπιδράσεις μεταξύ ανθρώπων, αλλά μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για τη δοκιμή ιδεών προϊόντων και ιδεών. Οι ανακαλύψεις που έγιναν κατά τη διάρκεια αυτών των παιχνιδιών ρόλων θα μπορούσαν να προσδιορίσουν τρόπους τροποποίησης του προϊόντος για να το καταστήσουν πιο ελκυστικό, και σίγουρα θα εκπαιδεύσει τους ανθρώπους μάρκετινγκ για τις προκλήσεις που θα αντιμετωπίσουν κατά τη διάθεση του νέου προϊόντος στην αγορά.

Βιβλιογραφία

- Asao, T. (2012). Hydroponics: A Standard Methodology for Plant Biological Researches. BoD–Books on Demand.
- Aust, R. (2012). Modularized e-Seminars for Academic Students in Teacher Training at the University of Leipzig. *7th DisCo Conferen New Media and E*, 7.
- Beck, K., & Kulzer, J. (2018, February). Teaching counseling micro skills to audiology students: Recommendations from professional counseling educators. In *Seminars in hearing* (Vol. 39, No. 01, pp. 091-106). Thieme Medical Publishers.
- Bielby, R., Harding, T., Carpenter, D., Finelli, C., Sutkus, J., Burt, B., ... & Holsapple, M. (2011). Impact of different curricular approaches to ethics education on ethical reasoning ability.
- Bloch, J., & Spataro, S. E. (2016). Lessons from Scranton: Using scenes from the television series the office to teach topics in professional communication. *IEEE Transactions on Professional Communication*, 59(3), 274-287.
- Bosse, H. M., Nickel, M., Huwendiek, S., Jünger, J., Schultz, J. H., & Nikendei, C. (2010). Peer role-play and standardized patients in communication training: a comparative study on the student perspective on acceptability, realism, and perceived effect. *BMC Medical Education*, 10(1), 27.
- Brannen, J. (2017). *Mixing methods: Qualitative and quantitative research*. Routledge.

- Brooks, S. K., Dunn, R., Amlôt, R., Rubin, G. J., & Greenberg, N. (2019). Protecting the psychological wellbeing of staff exposed to disaster or emergency at work: a qualitative study. *BMC psychology*, 7(1), 78.
- Brown-Oliver, S. R. (2019). Clinical Resource Practice Scenarios to Mitigate Bullying.
- Comer, D. R., & Sekerka, L. E. (2018). Keep calm and carry on (ethically): Durable moral courage in the workplace. *Human Resource Management Review*, 28(2), 116-130.
- Creswell J.W. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods*
- Crowe, M., & Sheppard, L. (2010). Qualitative and quantitative research designs are more similar than different. *Internet Journal of Allied Health Sciences and Practice*, 8(4), 5.
- Cullen-Lester, K. L., Gerbasi, A., & White, S. (2016). The Promise and Peril of Workplace Connections: Insights for Leaders about Workplace Networks and Well-Being', *The Role of Leadership in Occupational Stress (Research in Occupational Stress and Well Being, Volume 14)*.
- Dyson, S. M. (2019). Gaming, Workplace, Self-Esteem, Counterproductive Work Behaviors.
- Ertan, A., & Medeni, T. A LITERATURE REVIEW ON TRUST, PRIVACY CONCERN AND IDENTITY CONSTRUCTION IN SOCIAL NETWORKING SITES & ONLINE FANTASY ROLEPLAYING GAMES. *International Journal of eBusiness and eGovernment Studies*, 3(2), 21-29.
- Evans, R. (2012). Roleplay. In *Auditions* (pp. 182-184). Routledge.
- Fields, A. (2016). *A grounded theory study of how executive coaches help professionals deal with workplace intimidation* (Doctoral dissertation, Capella University).

- Ford, H. (2014). 9 Play as a facilitator of organizational creativity. *Creativity Research: An Inter-Disciplinary and Multi-Disciplinary Research Handbook*.
- Gobind, J. (2017, June). Play Time. In *European Conference on Research Methodology for Business and Management Studies* (pp. 129-135). Academic Conferences International Limited.
- Harrell, D. F., Ortiz, P., Downs, P., Wagoner, M., Carré, E., & Wang, A. (2018). Chimeria: Grayscale: an interactive narrative for provoking critical reflection on gender discrimination. *MATLIT: Materialidades da Literatura*, 6(2), 217-221.
- Hersted, L. (2019). Developing leadership through action research with roleplaying. *Action Research in a Relational Perspective: Dialogue, Reflexivity, Power and Ethics*.
- Iswati, L. (2019). DEVELOPING ADDIE MODEL-BASED ESP COURSEBOOK. *Indonesian EFL Journal*, 5(2), 103-112.
- Kang, J., Kim, J. I., & Yun, S. (2017). Effects of a cognitive rehearsal program on interpersonal relationships, workplace bullying, symptom experience, and turnover intention among nurses: A randomized controlled trial. *Journal of Korean Academy of Nursing*, 47(5), 689-699.
- Kang, J., Kim, J. I., & Yun, S. (2017). Effects of a cognitive rehearsal program on interpersonal relationships, workplace bullying, symptom experience, and turnover intention among nurses: A randomized controlled trial. *Journal of Korean Academy of Nursing*, 47(5), 689-699.
- Kent (2007) Statistical Methods PSYC Flashcards.

- Kishimoto, M., & Noda, M. (2013). A report on diabetes seminars for medical staff: findings from a questionnaire survey. *Diabetology international*, 4(4), 261-265.
- Kumar, S., & Kremer-Herman, N. (2019, October). Integrating Ethics Across Computing: An Experience Report of Three Computing Courses Engaging Ethics and Societal Impact through Roleplaying, Case Studies, and Service Learning. In *2019 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE)* (pp. 1-5). IEEE.
- Latiff, R. A., Othman, Z., & Ismail, K. (2018). EXPERT role play technique for workplace readiness. *3L: Language, Linguistics, Literature®*, 24(1).
- Lee, I. (2011). Teachers as Presenters at Continuing Professional Development Seminars in the English-as-a-Foreign-Language Context: "I Find It More Convincing". *Australian Journal of Teacher Education*, 36(2), 30-42.
- Lundsgaard, C., Da Conceição, C. S., & Eriksson, J. (2013). New ways of networking: A hands on workshop exploring the workspace: lab and its equipment. *Nordes*, 1(5).
- Mavin, S., Grandy, G., Woodruffe- Burton, H., & Bairstow, S. (2013). Countering heteronormativity. *Gender in Management: An International Journal*.
- Mintz, S. (2016). From Analysis to Action.
- Naidoo, V. (2018). Impact of Digitization on Learning and Opportunities in the Workplace. In *Radical Reorganization of Existing Work Structures Through Digitalization* (pp. 156-171). IGI Global.

- Ortiz, P., & Harrell, D. F. (2019, June). Chimeria: Grayscale MOOC: Towards Critical Self-Reflection at Scale. In *Proceedings of the Sixth (2019) ACM Conference on Learning@ Scale* (pp. 1-4).
- Overland, C. (2017). Using Roleplaying Simulations and Alternate Reality Gaming to Develop Professional Behaviors in Pre-Service Music Teachers: A qualitative Case Study. *Contributions to Music Education, 42*, 107-128.
- Payton, M. A. (2018). *A Case Study of How Early Career Human Resource Professionals Handle Emotional Labor in the Workplace* (Doctoral dissertation, Capella University).
- Purcaru, M. A. (2017). On Some Methods of Achieving a Continuous and Differentiated Assessment in “Linear Algebra and Analytic and Differential Geometry” Courses and Seminars. *Bulletin of the Transilvania University of Braşov, Series VII: Social Sciences and Law, 10(2)*, 31-38.
- Ridgeway, R. (2012). An Anti-Bullying Training Course for Adults. *Online Submission*.
- Siguenza, G., Knebel, C., Segal, S., & Moors, A. C. (2020). Speak Up! Challenging Microaggressions by Intervening As an Ally.
- Singh, S. (2013). Use of wikiversity and role play to increase student engagement during student-led physiology seminars. *Advances in Physiology Education, 37(1)*, 106-107.
- Smith, G. B. (2013). *The correlation between general and social self-efficacy and participation in fantasy roleplaying games* (Doctoral dissertation, Walden University).

- Somemura, H., Sasaki, N., Horikoshi, M., Shinmei, I., & Nakamura, S. (2015). Effects of Brief Communication Skills Training Workshop on Improving Workers' Communication Behavior: A Randomized Controlled Trial. *J Community Med Health Educ*, 5(381), 2161-0711.
- Stein, G. H., Shibata, A., Bautista, M. K., & Tokuda, Y. (2010). Webinar: An initial experience with web-based real time interactive clinical seminars for Japanese medical students. *General Medicine*, 11(2), 87-90.
- Stone, J. (2010). Moving interprofessional learning forward through formal assessment. *Medical Education*, 44(4), 396-403.
- Strong, S. (2019). French gamer-speak: new conceptualizations of text production, virtual spaces, and social stratification. *Contemporary French Civilization*, 44(1), 39-60.
- Timmermans, M. (2020). The Importance of an Organizational Perspective in Dealing With Workplace Bullying: «We Don't Take Everything So Seriously». *Transactional Analysis Journal*, 50(4), 285-297.
- Tolli, M. V. (2012). Effectiveness of peer education interventions for HIV prevention, adolescent pregnancy prevention and sexual health promotion for young people: a systematic review of European studies. *Health education research*, 27(5), 904-913.
- Trygstad, M. L. (2019). Dungeons and Dragons and Data: The Demographics of Players and Their Impact on Character Creation and Game Play.
- Tyagunova, T., & Greiffenhagen, C. (2017). Closing seminars and lectures: The work that lecturers and students do. *Discourse Studies*, 19(3), 314-340.

- Woodruffe-Burton, H. (2016). Countering heteronormativity; Lesbians and wellbeing in the workplace. In *Handbook on well-being of working women* (pp. 47-63). Springer, Dordrecht.
- Woodruffe-Burton, H., & Bairstow, S. (2013). Countering heteronormativity: Exploring the negotiation of butch lesbian identity in the organizational setting. *Gender in Management: An International Journal*, 28(6), 359-374.
- Yan, Y. (2014). *The Role of Video Gaming in Training for Job Skills in the Modern Workplace*. St. Thomas University.
- Young, D. P. (2018). *Working Well: Managing Stress in the Workplace* (Doctoral dissertation, Indiana University).
- Zabar, S., Hanley, K., Stevens, D. L., Ciotoli, C., Hsieh, A., Griesser, C., ... & Kalet, A. (2010). Can interactive skills-based seminars with standardized patients enhance clinicians' prevention skills? Measuring the impact of a CME program. *Patient education and counseling*, 80(2), 248-252.